电子游戏软件



格斗天书

《街霸ZERO 2》秘技大公开

《格斗之蛇》人物全技·秘技

GAME BAR

三国游戏纵横谈

电脑游戏月旦评

新一代的修改工具
——整人专家5.0

魔法阵(GB)

中文游戏

亚瑟传说(MD)

重装机兵(FC)

J 计划 2

N64	厂商 ENIX	类型 AVG
	容量 64M	发售日 11 月 22 日

本作是 SFC 上育成型游戏《J 计划》的续作，也是 ENIX 参入 N64 的第一部作品。这次的游戏继承了前作的风格，游戏者要跟随由老发明家杰普特所制造的 5984 型机器少女朱塞特离开故乡科尔罗岛，去 BLUE LAND 岛上旅行。由于朱塞特是机器人，所以有许多事情不明白，她就会向你——游戏者提出各种问题，你所给她的解释将影响到游戏的进行哟。



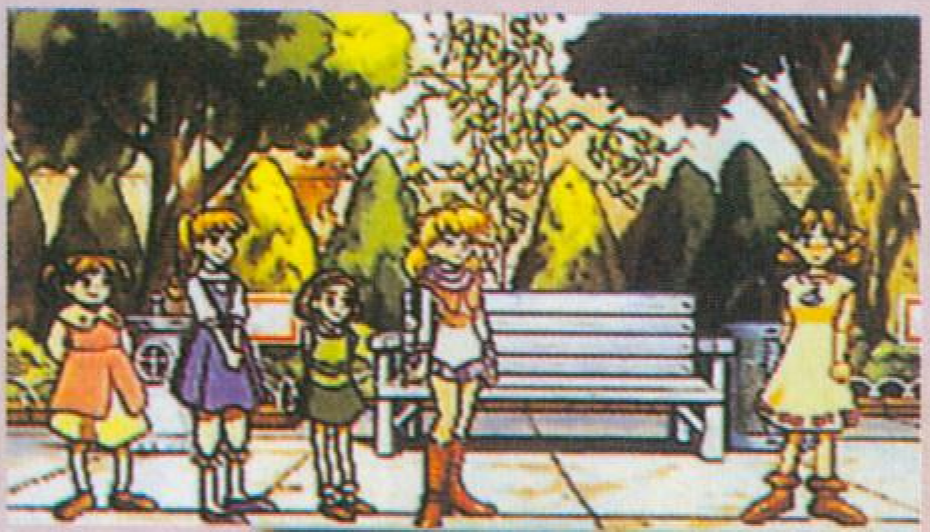


◀这个美丽的 BLUELAND 岛现在被野心的帝国所占领了。

你要教我呀！



◀天真无邪的机器少女将在你的调教下走向成熟。



◀朱塞特在公园中遇到了同龄人，但谈话间她又遇到了一个难题。



▲朱塞特又发现了帝国空军的新式战斗机银鸟号，她高兴得不得了。



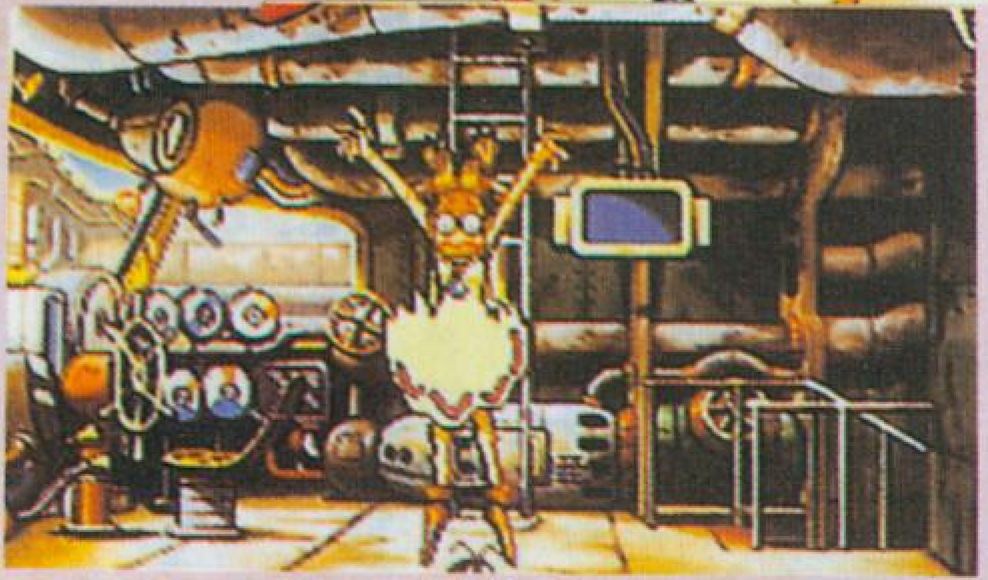
▲她甚至还胡乱唱起了自编的“银鸟之歌”……



▶回到家里她便会问你：『蟑螂是什么?』



▶别看朱塞特是个机器人，但杰普特博士在设计她时也加入了感情系统，所以她也有人类的情感。



◀只要你告诉她的事，她就再也不会忘了。你看，你教她的女孩都怕蟑螂她学得很快吧！



◀当她看到大海时，就会想起故乡科尔罗。



▶又见到了杰普特博士的幻影……



◀她再也抑制不住自己的感情，哇地大哭起来！

本来 BLUE LAND 岛是个美丽的岛屿，但却被西利科尼安帝国所占领，他们为了开采岛上的 PROTON 矿(?)而将岛上的近 5000 居民赶到了岛边的只有 2 平方公里的人工岛 Mloat · Noah。游戏的舞台即在这两个岛上展开，带领美丽可爱的机器少女朱塞特在风景怡人的海岛上冒险吧！

96·12期 目录



论尽江湖
游戏新闻眼 …… 2

科普园地
游戏理论研究(下) …… 41
浅谈中国电子游戏业 …… 28

世嘉世家
风中奇缘 …… 7
亚瑟传说(中文) …… 10

天堂任鸟飞
重装机兵(中文 FC) …… 12
猫王(中文 FC) …… 19
热血格斗传说(FC) …… 14
梦幻之塔(SFC) …… 15
怪兽岛(SFC) …… 16
魔法阵(GB) …… 17
苍狼传说(GB) …… 20

次世代天空
OVER BLOOD(PS) …… 22
魂之利刃(PS) …… 23
梦幻模拟战Ⅲ(SS) …… 24

蓦然回首
三国游戏纵横谈 …… 79
人间五十年之九——攻略比较 …… 78

格斗天书
街霸 ZERO 2 秘技大全 …… 32
格斗之蛇(下) …… 34
X-MEN 对街霸 …… 38
'96 格斗之王 …… 40

秘技天地
秘技偏方 …… 65
PC 秘技 …… 60

GAME BAR
11 款经典游戏评点 …… 44

PC CHANNEL
电脑游戏月旦评 …… 47
时空游侠(下) …… 52
三国志之官渡 …… 51
NG 的游戏修改工具 …… 58

闯关族的家
上帝有话要说 …… 72
出气筒 …… 73
馊主意 …… 74
大墙画廊 …… 75

信息窗
岁末奉献 …… 80
《'96 格斗天书》年底出版 …… 30

本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　清华大学教授
副主任：钱海光　中国电子游戏机协会秘书长
委　员：陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京宣外大街西草厂街39号
邮编：100052
电话：(010)63033556
印刷：北京新华印刷厂
北京新华彩印厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：5.40元

You Xi Xin Wen Yan

游戏新闻眼

主持人：邱兆龙

欲知游戏新闻，请看

TOPICS & ETC.

支持四青年爱国 天津光荣七人辞职

（转载《北京青年报》胡雅杰 文） 继天津光荣公司热血四青年辞职之后，该公司又有7位职员于10月9日也向公司递交了辞职书。他们说："尽管我们觉悟得比四青年晚，但我们的正义感仍在。"

这7位原公司图形部、软件部的职员在辞职书中表示：

"公司从8月19日开始对大部分职工提出的问题进行调查，大约在8月底左右结束调查后，拖延至9月25日。在此期间除向政府和我们保证继续发工资外，没有给我们任何结论。然后在9月25日突然给大家一封公开信，同时宣布公司不再和这些职工直接接触，有问题找公司的律师。

在这封公开信中我们清楚地看到，它不仅推翻以前对政府的承诺，实际上是对我们的最后通牒，使得四位青年不得不提出辞职。在这种情况下，我们七名职工共同提出辞职请求，以示我们对四青年的支持态度。"

据了解，天津四青年及这七位职员自8月25日至今已没领到工资。辞职后的11位青年人尚无去向。另具了解，这十一位职工仍有意从事电子游戏行业。他们有些人在光荣已工作3年以上，相信如加入中国软件公司，他们的工作经验将能发挥作用。

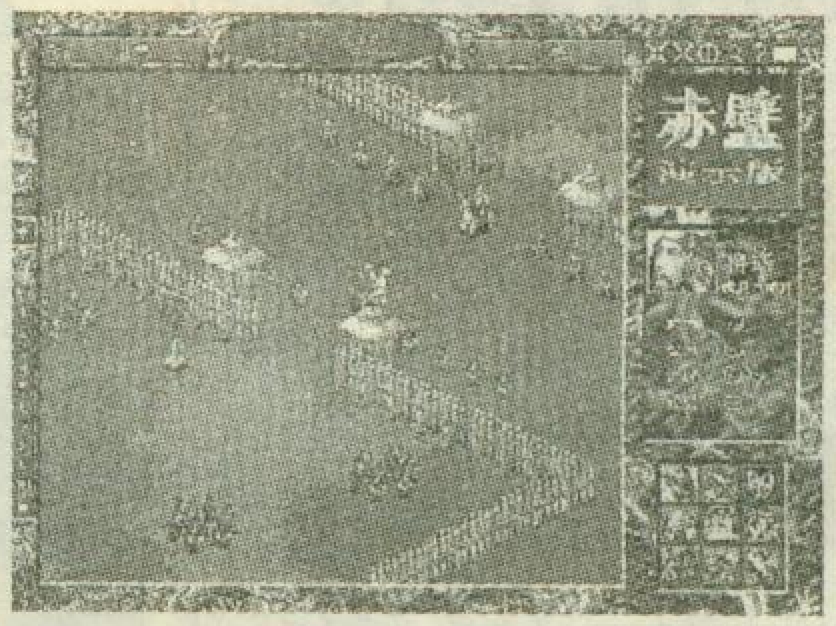
SOFTWARE

国内软件业逐步发展 前导公司将推出《官渡》续作



本刊讯 曾经制作国内第一部以三国为题材的战略SLG《官渡》的北京前导公司正在开发其续作《赤壁》。该作以三国时期最大规模的战争为方背景，主要特点有以下几点：有大量AVI播放，战斗系统很像《魔兽争霸Ⅱ》，并支持网络对战。《赤壁》的推荐运行环境为Pentium 60以上、16MB RAM、4倍速光驱、256色彩显。WIN'95简体中文版，而且该游戏的容量超过500MB。

除《赤壁》之外，前导公司另一小组正积极开发一款以《水浒传》为题材的S·RPG，据游戏主创者称：《水浒》将采用目前最流行的战略＋模拟的战棋式游戏结构，以体现中国文化及108名英雄豪杰壮举为主。



▲这是《赤壁》的开发画面，用华丽二字形容并不为过。

这两款游戏预计将于明年内与玩家见面，其中《水浒》会于明年3月推出试玩版。而前导公司的另一计划则是希望将《水浒》移植至次世代主机之上，其希望机种为PS。

AMUSEMENT

中国市场竞争激烈 大手企业再度垂青

本刊北京消息（记者：KEN） 中国作为新兴的电玩市场已得到了国外大手企业的高度重视。继世嘉、南梦宫之后，泰托（TAITO）公司也将在大陆安营扎寨，一场商业大战势在难免。

泰托公司此次与中国中信兴业信托投资公司合作，与其麾下的信瀚中国投资公司合资成立了北京泰信文化娱乐公司，负责业务用游戏机房的设置、管理、营运等工作，总投资额超过200万美元，其中泰托的股份占80%。

泰托计划能够年内在北京开设三家分店。其中的一号店已选址在京城东城区某处，为地上一层、地下一层的双层结构，营业面积近一千平方米，预计将安置包括TAITO原厂主机在内的业务用游戏机一百余台。随着业务的进一步发展，泰托还将考虑在大陆进行街机的生产和制造。

泰托公司的参入，不仅使中国街机市场的竞争更趋于激烈，更有望提高北京的街机档次，丰富娱乐设备的种类。在此之前，由中国文化部合资的电玩企业世嘉华瀚有限公司已正常运作了近两年，并与上海文化局的合资企业上海南梦宫成南北犄角之势。

TOPICS & ETC.

热心玩友又有新的发现

游戏厂商 纷纷赞助足球

（北京 程鹏）自从本刊刊载了日本J联盟之川崎队得到KONAMI的赞助后，这位玩友就一直留意日本J联盟比赛。最近，在介绍J联盟比赛的电视节目中看到东日本联队黄绿相间的球衣胸前，印着蓝色的SEGA字样，大阪塞雷佐队的背后也印上了CAPCOM的字样。

由此可看出游戏业界的崛起带动了日本经济的发展。经济发展了，对球队的赞助商多了，职业联赛才会越来越成功。也表明游戏业已不是单纯为娱乐而发展，她已成为社会经济生活中不可缺少的重要环节。

编写这份稿时想起KONAMI明年就要在PS上推出足球巨作《J联盟实况 WINNING ELEVEN '97》了，有两名现场解说员呀！

游戏新闻眼

A AMUSEMENT

南梦宫暗渡陈仓 世嘉面临挑战

本刊上海专讯（记者：KEN） 虽然没有弥漫的硝烟，但申城两大电玩企业的较劲已经在悄悄进行之中。十月中旬，世嘉的“VF3”首先到沪，尽管开出了四枚币（8元人民币）一局的“天价”，仍然吸引了大量意欲尝鲜的玩家。不过世嘉的欢乐并没能持续太久——仅仅一个星期之后，南梦宫的店铺中也运到了两台“VF3”，而且倚仗店址的优势获得了更大的收益。

南梦宫此次暗渡陈仓，不惜高价购买“VF3”，除了是因为“铁拳3”未能如期发售演示版之外，更大的原因恐怕就是为了表明其坚强的决心。

据悉该公司在上海西区的第七家分店已确定于年底前开业。而反观世嘉，虽有收购“好运娱乐城”的传说，但有待进一步的确认，具体情况尚不明朗。近日又有其内部结构尚不稳定的传言，令人为之扼腕。

E EVENT

文化部公安部国家工商局发出通知——

取缔有奖电子游戏机

新华社讯 为落实十四届六中全会精神，切实整顿游戏机娱乐场所，文化部、公安部和国家工商行政管理局近日联合发出通知，要求各地取缔有奖电子游戏机经营活动。

通知要求自1996年11月1日至年底，在全国范围内开展取缔有奖电子游戏机经营活动。要用一个月时间清理取缔以任何形式进行的奖钱、奖物、奖励内部消费等有奖游戏机经营活动。自1996年12月1日起再有从事有奖电子游戏机经营活动的，一律按赌博活动依法查处，对业主和经营者按聚众赌博查处。整顿期间，对禁止使用的各种机型赌博工具，由各地文化、公安部门一律予以收缴，监督销毁。

与此相对应，北京世嘉华翰下属各游戏厅已将原先的优惠卷制度取消，来配合新法规的实施。

T TOPICS & ETC.

提升原属捕风捉影 64X实为无稽之谈

本刊专讯（记者：KEN）曾一度被传说得活灵活现的『土星64X升级器』，终于被证实只是一个『传说』。据可靠消息来源称，世嘉目前尚无提升SS机能的打算。

今年的早先时候，日刊『任天堂通讯』曾就次世代机未来发展作了预测，考虑到世嘉土星的三维机能不尽如人意，于是作了『可能会使用提升器』的估计。并根据原MD32X提升器的外形，制作了一张所谓『64X』的预想图。该消息和图片后来被港台传媒转载，从而出现了『土星即将提升机能』的传说。而事实上，该新闻的漏洞是很大的——按照图片上64X样式，土星的光碟盖是无法打开的。

据有关人士表示，游戏机与电脑之间存在着根本差别，玩家对采用提升电脑的方式来提升游戏机的兴趣不大，32X在日本碰壁就是一个典型的例子。此外提升器与原主机的兼容性也是一个难以解决的问题。与其花不菲的开支作提升，倒还不如买一台新机器来得方便。因此，世嘉并未下定研制64X的决心。相反的，新型DVD媒体主机在明年底推出的可能性却会是相当大的。

E EVENT

申城文化娱乐全国领先 文化娱乐协会成立

本刊11月18日上海特讯（记者：KEN） 上海市文化娱乐协会于今日成立，这标志着申城的文化娱乐市场管理又迈上了一个新台阶。该协会为行业性协会，由市文化局牵头，挂靠市社文处，各文化娱乐企业自愿参入。以提高娱乐场所的管理水平，维护经营者的合法权益为宗旨，并将协调处理文化娱乐行业内部的有关问题。

担任上海市文化娱乐协会名誉会长的是市文化局副局长于树海，会长为市社文处处长吴逸群，七名副会长来自市内各文娱企业和管理机关。其中有上海南梦宫（SH－NAMCO）有限公司的董事长兼副总经理钱自清先生。协会目前已有成员3000余名，其中大型电玩企业除NAMCO外还有ATLUS等。由于世嘉上海分公司尚未正式成立，故此次没有派代表参加。

在成立大会上还宣读了中国文化部，文化市场管理处发来的贺电。贺电肯定了上海文化娱乐市场的健康发展，并希望文化娱乐协会的成立，能够起到政府部门无法替代的管理作用，同时也能为经营者提供一块交流经验的场地。

上海市的文化市场管理一直处于国内的领先地位。不仅法规完善，而且管理严格。既兼顾了精神文明建设的需要，也满足了市民对都市夜生活的需求。自1980年开设国内第一家舞厅以来，目前已有包括游戏机房，主题公园等文化娱乐场所5793家，而平均每天在这些场所中活动的人数则超过了20万。文化娱乐行业已经成为上海市第三产业中一个迅猛发展的部门，并引起了其它地区的注意。

今日到会的还有不少来自兄弟省市的行业代表，他们纷纷表示将吸取上海的成功经验，使健康娱乐之果能够在国内遍地开花。本刊将在下期详细刊登对上海市文化娱乐市场副会长，上海南梦宫董事长钱自清的访谈录，读者请加以注意。

S SOFTWARE

CAPCOM否认制作 街霸KIDS”

本刊专讯（记者：KEN） 记者近日就CAPCOM制作SFC版“街霸KIDS”的问题，采访了香港CAPCOM分公司的有关人士。令人惊讶的是，得到的回答居然是“此作并非CAPCOM出品”。

据该人士透露，在SFC版“街霸ZERO 2”之后，CAPCOM已没有再为任天堂16位机制做软件的计划。这个“大头娃娃版街霸”，是任天堂购买了人物版权之后自己制作的产品，与CAPCOM并无任何关系。在谈到SS会否移植PS版“生化危机”系列的问题时，该人士表示由于受土星三维机能限制，移植的可能性不大。

据称，CAPCOM在SS上的新作“超级漫画英雄”，将对应已推出的ROM加速卡。由于PS在二维游戏上的先天不足，因此很难保证PS版的同作没有缩水的可能。

另外，CAPCOM的另一2D FTG大作“X－MEN VS街霸”也将在97年夏天推出SS版。

E EVENT PS 出荷量突破 900 万台!

本刊讯(记者:KEN) 索尼的游戏主机获得了令人吃惊的成绩,据该公司十月三十日的报告称,PS 在全世界的出荷量已经突破了 900 万台。其中日本本土 400 万,与世嘉土星基本持平。而在欧美则达到了 500 万台,超过土星在同一地区出荷量的 2 倍。PS 的东南亚正式发售将于今年 12 月份开始,在香港、新加坡、泰国、马来西亚等地同时推出,售价定为港币 1500 元(6400 泰国株)。此前,东南亚地区所有的 PS,均是从日本走私或少量代理进口的。索尼希望到明年三月底,PS 在当地的销量可以达到 6 万至 7 万台。

尽管资深玩家对 PS 的游戏一直颇有微词,但索尼强大的实力仍然使它获得了商业上的成功。业界认为,过于从玩家角度出发,为了追求游戏性而放弃了普通消费者层,是世嘉土星落后的主要原因。

另据来自京沪两地的消息称,次世代主机正以土星为主流在中国大陆"好调发售"。根据各店头销售情况推断,到年底全国的 SS 销售量已超过 2 万台。大陆玩家青睐土星的主要原因有三:一是主机游戏性较高,适合以玩街机为主的大陆市场;二是土星附带 VCD 播放功能,从而吸引了这部分的玩家;三是大陆尚未形成非玩家群落的普通消费层。据称此间大多数专卖店土星与 PS 的发售比例是 8:2 或者 9:1。





◀▲新的套装 PS 包括一台主机、一个手柄、电源线和新型 AV 线各一根。新的包装盒也不在是绿色的,而改成了红色的。

H HARDWARE "飞盘"弊端终于显露 光头移位案例上升

本刊京沪专讯(记者:KEN) 采用"飞盘"方法使用土星盗版光碟的弊端终于显露,来自京沪两地的消息称,由飞盘而导致土星激光读取头移位的案例有大量上升的趋势。

所谓飞盘,是指在主机马达转动的情况下,交替使用原版和盗版光碟进行引导,从而达到破译密码、使用盗版碟的目的。当时,玩家仅仅考虑到飞盘可能对马达带来的损害,未曾想到长期以正版和盗版作交替引导对激光头同样有相当大的影响。按照一般的使用频率,激光头通常会在半年之后出现移位的情况,于今年初开始飞盘的玩家有不少已出现问题,使用所谓"魔卡"的玩家也未能幸免。

随着光头移位案例上升,店家的修理业务也大量增加,其中部分业主索要高价,"宰客"现象相当严重。事实上,激光头矫正只是一个相当简单的小手术,普通玩家完全可以自己解决。本刊下期将刊载由 SATURN 君撰写的技术指导文章,陷入移位困境的读者可参照该文自行修复。

S SOFTWARE 超级悬念终于揭开 土星光芒照耀 VF3

本刊日本综合消息 长久萦绕在 SS 玩家和世嘉拥护者心头的超级悬念终于被揭开,对战游戏的惊世之作"VIRTUA FIGHTER 3"即将在土星上出现!这不再是传言,而是日本世嘉总公司信誓旦旦的保证!

伴随这个爆炸性新闻的还有一系列令人兴奋而震惊的消息:SS 在 12 月 21 日将发售一个名为"VR 战士对格斗之蛇"的节目,可选择角色总数达 30 余名,几乎囊括世嘉近两年来推出的所有格斗明星,其中包括"VF2"角色 10 名、"FV"角色 8 名,甚至还有"VR COP"中的人物;AM3 的大作"东京番外地"也将移植至土星。此外 TECMO 使用 MODEL2 制做的对战游戏"生死与存亡"(Death Or Live)也将在年底发售 SS 的美版移植作。

SS 版 VF3 的推出,无疑是对 PS 最有力的挑战。但是单凭土星现在的机能,究竟能否做到 80%,或者是 50%的移植度呢(世嘉未发表 VF3 需接驳提升装置的消息)?玩家的疑问是可以理解的,不过只要看看 SS 新近推出的"电脑战机 VIRTUA ON"、"梦游美国——巡回版"、"VR 特警 2"等,就能够发现其三维机能已达到可与 PS 较高水准相比美的水平。也许土星真如铃木裕先生所言的那样,是拥有"无限潜力的"呢!

H HARDWARE 互换问题未能解决 DVD 系统临场推迟发售

本刊讯(记者:KEN) 原定于今年 10 月底至 11 月初陆续发售的新型映象媒体 DVD,因突然发现互换性方面出现问题而被迫推迟发售。新的发售日定于今年 12 月中。

据 DVD 软件制做公司称,尽管各公司产品的格式相同,但相同的软件仍然会在东芝、JVC 的主机上出现错误动作情况。为了保证"完全的互换性",东芝和 JVC 已分别作出了推迟发售的决定。

DVD 被国外业界称为"本世纪最后的家电",它也是多媒体时代最先进的象征。目前已有的多媒体形式有 CD-ROM, VCD, CD-I, Photo-CD 等,而 DVD 无论是在速度还是容量方面都超过现有媒体一个数量级。

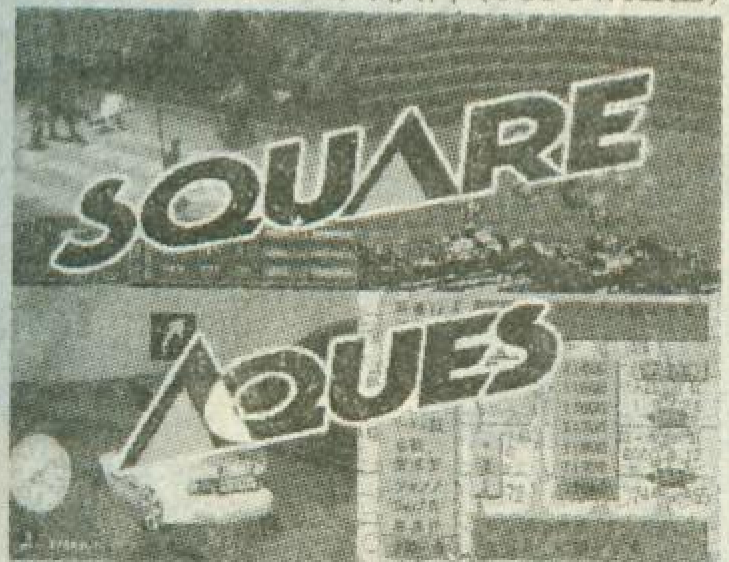
索尼与东芝、松下曾经分别推出过两种不同的 DVD 格式。其中东芝、松下的"SD"格式,由于容量大(5GB),价格低而受到了普遍欢迎。加上业界希望媒体统一的呼声越来越高,日美欧 10 家公司目前已基本达成了规格统一的基本意向,索尼将不再推出自己格式的产品。

10 月底,业界已经达成了防止盗版的加密规格统一意向,软件商社将采用相同的加密形式以防止非法拷贝的发生,主机生产商则使用特殊的芯片进行解密。时代-华纳公司已经决定,明年年内将推出 100 个以上 DVD 软件以适应市场的需要,这些软件基本上都是华纳电影公司历年来的巨作。其打头软件为史瓦辛格的"ERASER"(蒸发密令)。

此外,东芝,富士通等日本电脑公司还计划于今年底推出附带 DVD-ROM 的个人电脑,相信此举必然对现有多媒体形式带来极大的冲击。

SCOOP 史克威尔新品牌诞生 并发表数款非 RPG 新作

本刊讯（记者：KEN） 从明年一月份起，玩家在便利连锁店中购买的史氏产品将标上特别的名称——"AQUES"已成为了史克威尔的新品牌。这个名字所包含的意义有：进化(ADVANCED)、高品制（HIGH QUALITY)、娱乐(ENTERTAINMENT)、软件(SOFTWARE)。



以新品牌发售的游戏目前定有三款，分别是棒球游戏"SUPER LIVE STADIUM"、麻将游戏"麻雀牌神"和赛车游戏"GRAND CHAMPION'S RALLY"，以上游戏全部对应 PS 主机，根据已经公布画面来看，效果不错。

自史克威尔设立便利连锁店销售网以来，分店的数量正在日益扩大之中。目前全国已有 15000 家分店，预计今后两年内发售游戏软件的比例将占有 20%以上的份额。

SOFTWARE 新型立体软件问世 有望开拓亚洲市场

本刊讯（记者：KEN）亚洲的立体映象软件将得到进一步充实。日本数码娱乐公司(DIGITAL AMUSE)已经决定将主要精力集中在亚洲的娱乐市场。该公司总部设立在东京，主要进行 CG 的制做和配给工作，其名为"宇宙历险"大型虚拟现实映象，以相当逼真和震撼人心的效果受到了日本玩家的一致欢迎。

DA 的第一弹将与韩国 ENVENT 企划公司合作，今后还将考虑在东南亚的主要都市中开设以立体映象为主的主题公园。

EVENT 南梦宫再次出手不凡 雅达利托米产业转手

本刊讯（记者：KEN） 南梦宫在海外的产业进一步扩大。美国雅达利公司在爱尔兰的产业和日本 TOMY 公司的股票已经分别为其所收购，新的合作计划已经正式推出。

雅达利在爱尔兰的业务用机生产厂拥有日产 150－200 台街机的生产能力。南梦宫买断该厂之后，将保证其业务在欧洲、中东和非洲的发展。据推测此次购买金高达 1 千万美元。

南梦宫目前已拥有 TOMY 公司 0.37%的股权，而且这个份额还将进一步扩大。据称两会社将联合起来进行国内外的软件合作与推广。

另据来自日本的消息，南梦宫于 11 月 5 日发布的 96 年中期报告表明，由于"铁拳 2" PS 版的成功发售（总计 120 万份），使得该公司的经常利益高达 57 亿 4 千万日元，为历史最高水平。

SOFTWARE 世嘉 DVD 软件明春推出 可以在电视中学习 VF3

本刊日本专讯（记者：KEN） 尽管 DVD 游戏主机的情况仍然不甚明朗，但 DVD 软件的出版计划已经放上了世嘉的案头。据悉该公司第一款 DVD 软件有望在明年初春推出。

这份软件将会是其惊世巨作"VF3"的可视攻略本（即电视攻略）。此前世嘉曾经推出过以 VCD 为媒体的"VF2"可视攻略本，相信这次借助新技术的实力，画面和音响效果能够达到一个更高的境界。

继"VF3"之后，世嘉还将推出四款 DVD 软件，具体内容尚不得而知。

SEGA 经常推出游戏的可视宣传品或攻略本，并且搭载于多种媒体，其中均有高手的破关过程，精采程度都不言而喻。真希望我国也能引进这种音像品。

SOFTWARE I 氏认准任天堂 N64 新作连绵不断

本刊讯（记者：KEN） 尽管任天堂的中期营业收益下降了 53%，软件商也纷纷弃之而去，但日本 IMAGINEER 公司报定了『瘦死的骆驼比马大』的决心，仍然加大了 N64 软件的制做力度。除已发表的 3 作品之外，又发表了将在 97 年推出的 8 个作品。该 8 作品分别由 IMAGINEER 的 CG 小组，恐怖游戏小组和体育游戏小组制做，游戏品种多样，涵盖了棒球、麻将、RPG、格斗、足球等各个方面，预计总销售量可达 200 万份。在任天堂对软件会社严格限制的今天，IMAGINEER 可谓是一个相当奇特的例子。

另据来自任天堂的消息，由于 N64 在日本本土的发售不畅，9 月中旬向美国的输出量从原定的 20 万台增加到了 80 万台。

W95 好调高 微软鼓钱包

本刊讯（记者：KEN） 由于『WINDOWS 95』在全球个人电脑市场上所占的份额越来越大，以及相关软件和『WIN－OFFICE』的流行，微软公司今年 7 月至 9 月的纯利润与去年同期相比增长了 23%，达 1 亿 1 千 4 百万美元，销售额更高达 22 亿 9 千 5 百万美元，创微软公司成立以来历史最高纪录。

微软还将于今年夏天推出网络工作站专用操作系统『NT』的新版本。预计单是该方面即可在美国和加拿大的市场上增益 19%。

AMUSEMENT 雅马哈开创全新时代 网络钢琴惹人喜爱

本刊讯（记者：KEN） 雅马哈特制的，可读取特定音乐数据的多媒体对应型钢琴"HQ 100 SXG"，于 12 月 1 日正式发售。同时推出的有四种不同的规格。

该钢琴可接入国际互联网络，不但可以接收来自网络上的音乐数据，更可以向外发出数据。演奏者可以通过网络开办"虚拟音乐会"，也可以同远在天边的同行进行交流，或者进行钢琴教学，甚至于同操二重奏。如果与个人电脑连接，还可非常方便地进行乐谱的打印和音乐的保存。

网络钢琴的诞生，势必带来音乐界全新的变化，未来的发展值得期待。

HARDWARE 今夏个人电脑销售旺盛 唯有康柏独占鳌头

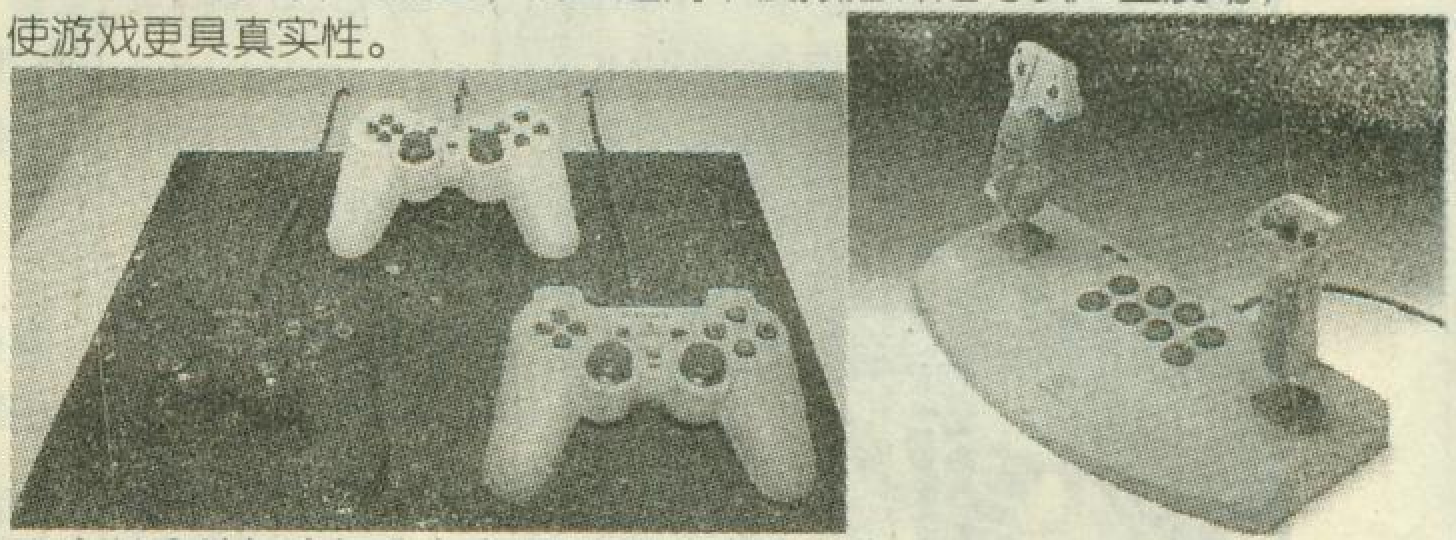
本刊讯(记者:KEN) 据美国 HI-TECH RESERCH 于 10 月底公布的统计数据表明,今年 7-9 月份全世界的个人电脑出荷台数达 1724 万台,比去年同期增长 16.3%。其中,美国市场占 672 万 5 千台,比去年同期增长 12.5%。

销量冠军的宝座为美国康柏(COMPAQ)公司抢得,该公司产品所占的份额达到了 10.3%。一直在排行榜上遥遥领先的 IBM,虽然销售量比去年同期增长了 27.4%,但仍然落后于康柏。此外,日本的 NEC 和东芝,分别以 4.5%和 4.4%的销售份额比例,在世界微机市场上排名第四、第五,这也是日本电脑公司所获得的最好成绩。与此相反的,一直在欧美诸国大行其道的 APPLE,销售量却下跌了 27.5%。据业界分析这与英特尔奔腾芯片和微软"WIN95"的高度普及有关。

ACCESSORY SONY 学习别家经验 PS 模拟手柄登场

本刊综合消息 继 N64、SS 各自推出与主机对应的模拟手柄之后,SCE 也将推出对应 PS 主机的模拟手柄。

该手柄是在原手柄的基础上再加上两个模拟摇杆,可更方便地控制 3D 游戏中的角色,而且这两个模拟摇杆还可以产生震动,使游戏更具真实性。



▲左侧是模拟手柄的实体图,右侧是先前发售的大型模拟摇杆,与新手柄具有互换性。

只言片语

(协力/SHADOW PHOENIX)

☆任天堂公司于 10 月 26 日发售了一款 SFC 主机的 ACT+AVG 的新型游戏《马维拉斯~又一岛~》。卡内搭载了 SA1 CHIP,并加入了全新的 SERACH SYSTEM。

☆TOMY 公司将在 97 年夏天为 N64 推出一款名为《超时空要塞**マクロス** Another Dimensions》。

☆IMAGINEER 公司将在 97 年秋天为 N64 推出《模拟城市 2000》,还将于 97 年夏推出 RPG《魔法圣纪阿尔戴尔》。

☆SOFT BANK 将在 97 年春天为 SS 推出电脑的著名 3D 射击游戏《DOOM》。

☆BANDAI 将于 12 月上旬及 97 年春为 SS 推出《机动战士高达外传》的第二第三集。

☆SEGA 将在 N 月 N 日推出 SS 的动作 AVG 大作《黑暗之心》(HEART OF DARKNESS)。

☆BPS 将在 M 月 M 日推出《俄罗斯方块》SS 版。

☆TAKARA 将在 96 年冬为 PS 推出《斗神传 3》。

☆KOEI 将在 97 年 1 月为 PS 推出《三国志孔明传》。

☆SNK 公司将在 12 月 27 日发售《'96 格斗之王》SS 版,共有三种不同的该套装软件同时上市,价格各有不同。

☆童公司将在 12 月内发售 STG《紫炎龙》。

☆ACCLAIM 将在 97 年 1 月推出根据好莱坞夏季动片改编的 SS 游戏《龙之心》(DRAGON HEART)。

☆VIRGIN 将在 97 年 2 月发行 TAITO 的著名街机 STG《逆鳞弹》。

☆IMAGINEER 将在 97 年夏推出 N64 的第一款 3D FTG《3D 格斗》。

☆SNK 将在 97 年春将自己的街机 STG《METAL SLUG》移植到 SS 之上。

☆角川书店将在 97 年春于 SS 上推出《魔法学园 LUNAR》。另将在×月×日在 SS 上推出《LUNAR 永远的 BLUE》。

☆富士通公司将把人气电视风光片《车窗外的世界》搬上 SS 的舞台,首先会在 12 月 6 日推出第一部《车窗外的世界 I 瑞士篇~阿尔卑斯登山铁道之旅~》。

☆HUDSON 将在 12 月 20 日推出 GB 游戏《爆炸人 GB3》。

☆JALECO 将于 12 月下旬推出 GB 游戏《俄罗斯方块 PLUS》。

☆任天堂将在明年春分别推出两款 GB 热作的续作,分别是《口袋妖怪 2(金)》、《口袋妖怪 2(银)》。

☆传说已久的《街霸 ZERO 2》SFC 版终于决定在 12 月 20 日推出了。

☆11 月 29 日,讲谈社在 PS 上推出以 95 年日本收视率最高电视剧为蓝本改编的《金田一少年的事件簿 悲报岛新生惨剧》。

☆11 月 29 日,《浪漫剑心——明治剑客浪漫谭,维新激斗篇》由 SCE 在 PS 上推出,是部 3D 格斗游戏。

☆在 3DO 上获得巨大成功的 RPG 大作《蓝森林物语·风之封印》将在年内登陆 PS。

☆CAPCOM 的夏季街机新作《超级方块霸王 II X》的 PS 版将于 12 月 6 日面市。

☆BANPRESTO 于 12 月 13 日在 PS 上推出"机器人大战"系列最新作《新超级机器人大战》。

☆《REAL BOUT 饿狼传说》将在移植至 SS 后于 12 月 20 日再现 PS 上。

☆伴随无数玩家成长的洛克人将于 12 月 17 日以《洛克人 8 之金属英雄》为题在 PS 上登场。

☆从爆笑射击著称《实况沙罗曼蛇之永伴君行》将由 KONAMI 于 12 月 20 日推出 SLG 版本。

☆12 月上旬由小学馆制作的《乱马 1/2》将以 3D 格斗形态重现 PS 江湖。

☆在 SFC 上曾获日本大赏的动作游戏"海腹川背"预定在 96 年内以《海腹川背·旬》为题推出 PS 版。

☆97 年 2 月将出品由 YANOMAN 公司制作在 PS 上的《FEDA 2(正义之纹章 2)》。

☆97 年 3 月 CAPCOM 的 PS 名作《生化危机(BIO HAZARD)》将推出续作。

☆97 年夏 BANDAI 将在 PS 上推出由最新的龙珠漫画版改编的《龙珠 GT》。BANDAI 还将在 97 年发行以漫画名作《地狱先生》为题的 PS 游戏。

☆BANPRESTO 将在 97 年发行唯美派漫画名作《魂梦》的 PS 版本。

☆早先以热感射击名躁一时的《雷电》将由 SETA 发行 PS 版《雷电 DX》。

☆SQUARE 将在近期陆续推出的 12 款颇受注目的 PS 巨著请大家密切注意。

☆MEDIA QUEST 公司将于明年 2 月在 PS 上推出以著名经典影片《捍卫战士》的新版本游戏《TOP GUN: Fire At Will》。

☆97 年 1 月 10 日 URBAN PLANT 将在 PS 上移植 SNK 的街机 FTG《超人学园钢帝王》。

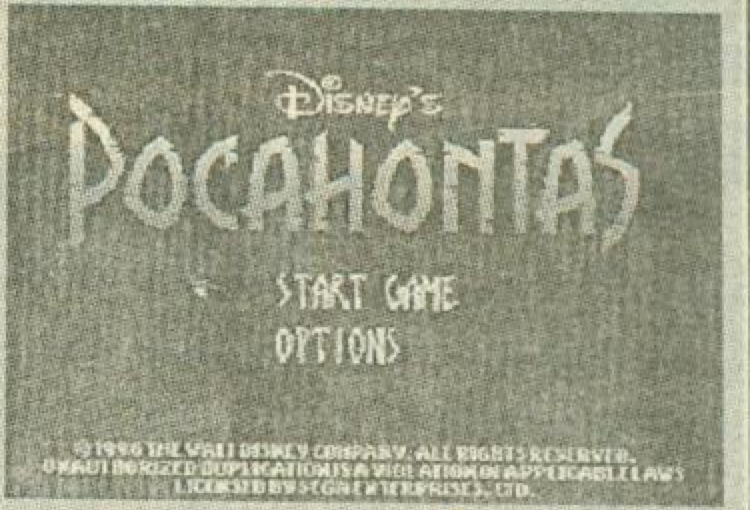
☆由 SNK 制作的《侍魂·剑客指南 PACK》将于 97 年 2 月以 RPG(? FTG)的形式登陆 PS。

风中奇缘

画面柔和 乐声悠扬

动画片虽说观众多为少年儿童，而迪斯尼的不同，其许许多多的宣扬“真善美”的优秀动画片就连成年人也是非常喜爱的。看过一遍，心灵就受一次美的陶冶。在我国并不为人所知的《风中奇缘》就是其中的典型。在这个充满神秘色彩的故事中，描述了不同种族男女之间的爱情，还向人们展示了人与动物的真挚交流。

MD	厂商 DISNEY	类型 TAB
	容量 32M	

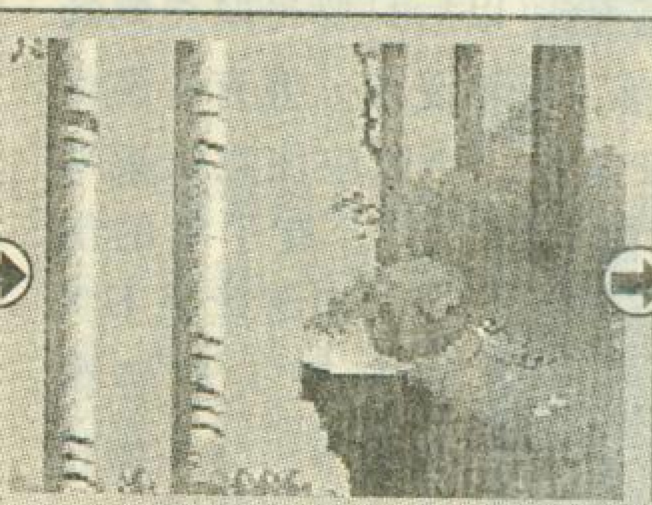


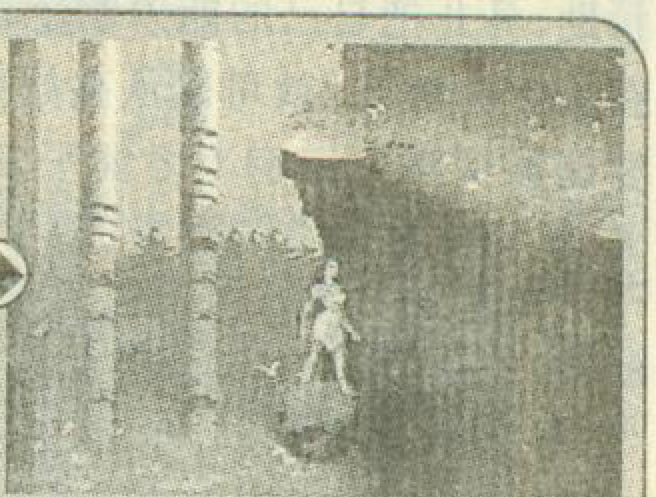
以独特的风格、独特的系统创造出全新的模式！

与宠物一同行动

虽说游戏的主角是少女奥蒂丝。但她的宠物浣熊米克也是帮助她冒险的好伙伴，在许多时候都要利用它来帮奥蒂丝通过障碍。

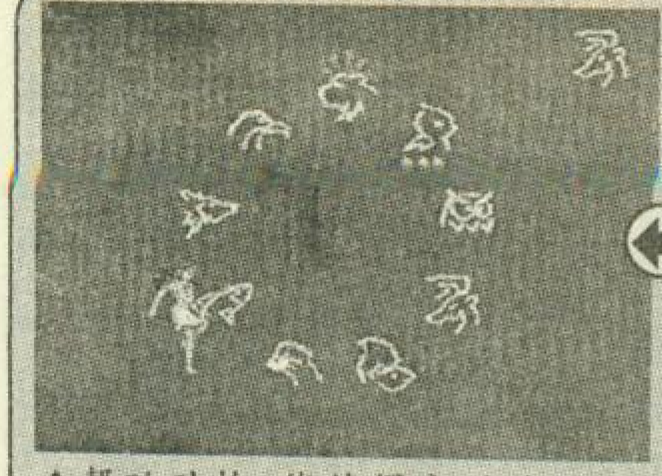

▲这么高的山崖可怎么上去呢？


▲让米克上去将石头推下来。

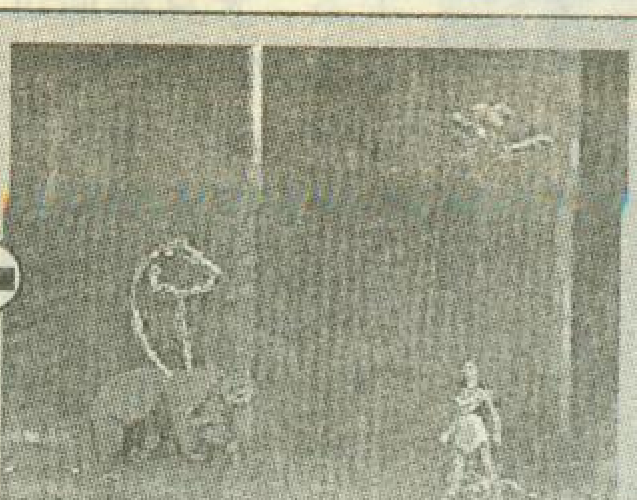

▲之后就可以用石头垫脚了。

获得动物的能力

奥蒂丝除了基本的跑跳爬等能力之外，还可通过帮助各种动物还获得它们的能力，以利自己的冒险。其中共有 9 种动物需要奥蒂丝去帮助呢。


▲帮助动物，能获得它的能力。


▲之后就能在特定的场合使用。


▲一共可以获得九种动物的能力。

丛林中借助动物的力量去寻找爱情阻止战争

夜幕笼罩着小岛。印第安人们聆听着老巫师的预言：“陌生人将来到岛上，我已看到天边出现了奇异的云彩。”

“波奥蒂丝，”老巫师唤着女主角的名字，“你一定要帮我们度过难关。前方的道路充满了艰险，但森林的生灵们就在你身边。它们的魂灵将给予你力量，指引你前进。”

随着火焰的升起，奥蒂丝开始了她的冒险。

第一关　与动物为伴

伴随着悠扬的乐声，奥蒂丝走进了森林。在不远的石崖下，她遇到了好朋友——小浣熊米克。今后他们将相互帮助，克服困难，去解开来访者的秘密。

为了让奥蒂丝爬上石崖，米克爬上了旁边的大树并跳上崖顶，把巨石推了下去。奥蒂丝把石头推到崖底，踩着它顺利地爬上了石崖。随后米克借助奥蒂丝的手臂跳上了另一座石崖。(此时你也许早就发现有松果悬挂在空中，这是只有米克才能吃到的。如果一关内吃够一定的数目就可在本关结束后获得 PASSWORD)。

森林中的木桥看来并不那么稳固。奥蒂丝刚走上去就掉了下来。而米克如果在桥上跳跃也会摔下来的。不必着急，只要一直向右走就会找到能爬上去的石崖。奥蒂丝登上后，没走多远便遇到一只鹿。它的角被茂密的树枝卡住了，寸步难行。善良的奥蒂丝帮它解开了树枝，获得自由的鹿十分兴奋。它的灵魂附身于奥蒂丝，使她拥有了鹿的能力(走路时按住 A，奥蒂丝可以跑动。再按一次 A 跑动会更快。跑动中既能顺利通过木桥又能增大跳跃距离。)

告别了鹿，奥蒂丝向左下方前进。跑过一座木桥再折向右下，她遇到了两只水獭。它们正因巨石挡路而发愁。帮水獭推开


◀借助水獭的能力在水中畅游。

巨石后，奥蒂丝得到了水獭的能力。(可以从高处跃入水中并可游泳、潜水。)

按原路回到右上方山崖的最高处，奥蒂丝纵身跳入了崖底的水潭。米克由于不会游泳，只好在岸边等待奥蒂丝把水面漂浮的圆木拖来当船了。

渡到对岸后米克和奥蒂丝要分头行动。米克推开石块钻进树洞并爬上树干、奥蒂丝则潜入水底到达水域另一侧。等奥蒂丝上岸后米克再跳下树枝与她会合。

前面的水塘奥蒂丝可以通过，而米克这次又要利用荷叶当浮桥了。不过要小心那只青蛙，先让奥蒂丝把它赶走。上岸后，奥蒂丝和米克又继续前进了。在山顶上奥蒂丝发现了一只掉出了巢的小鸟。奥蒂丝抬起小鸟(蹲下按A)并把它送回了巢中(在巢边蹲下按A)。为了感谢奥蒂丝的帮助，鸟儿把自己的能力赐予了她。(以后只要再取得飘荡在空中的羽毛，就可以从高处落下而不受伤。但有些高崖要消耗两到三根羽毛才能平安落地，所以应注意收集羽毛)。有了鸟的能力，奥蒂丝毫不犹豫地跃入深谷飘然而下。又一座石崖挡住了去路。没关系，米克能通过崖底的石洞爬上崖顶并推下岩石。



▶奥蒂丝象天使一样从悬崖上飘落。

“爸爸!”“噢，我的女儿!”奥蒂丝一头扎进父亲怀中。“来吧，我的孩子，我们有许多事要商量。”



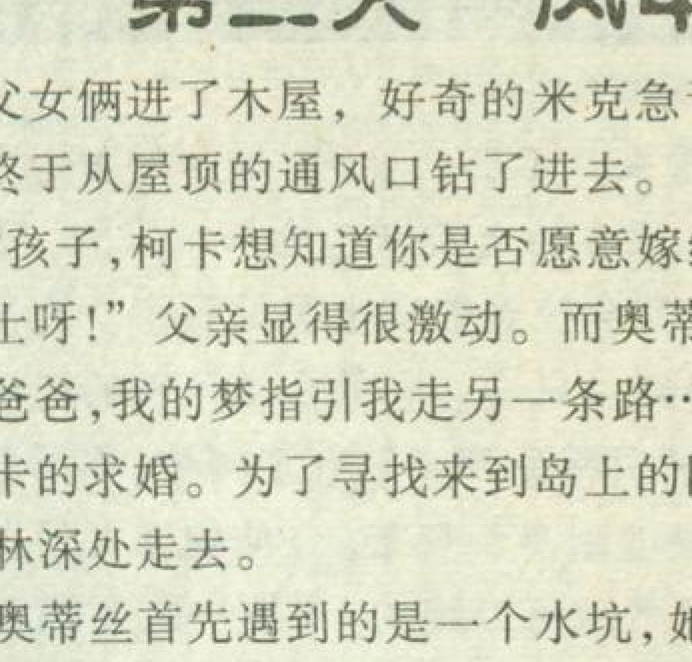
◀奥蒂丝第一次见到约翰是在梦中。

第二关　风中奇缘

父女俩进了木屋，好奇的米克急于知道他们的交流，最后终于从屋顶的通风口钻了进去。

“孩子，柯卡想知道你是否愿意嫁给他，他可是个勇猛的战士呀!”父亲显得很激动。而奥蒂丝的回答却令人吃惊:“爸爸，我的梦指引我走另一条路……”就这样，她回绝了柯卡的求婚。为了寻找来到岛上的陌生人，她与米克又向森林深处走去。

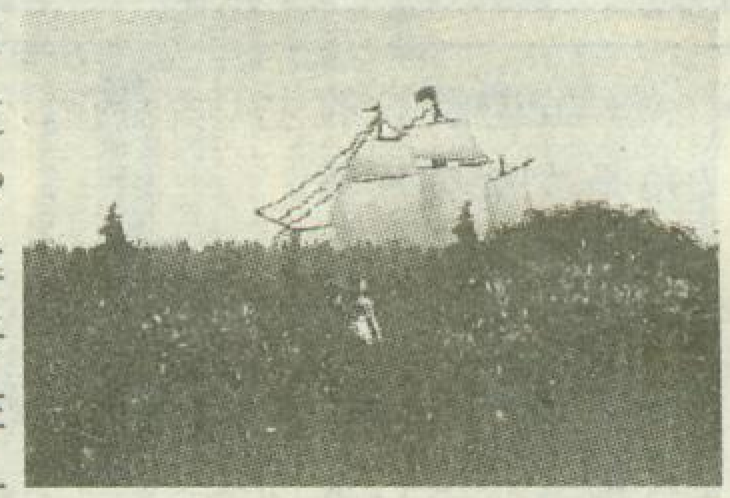
奥蒂丝首先遇到的是一个水坑，她要把两岸的木船推下帮助米克顺利通过。继续前进会遇到一只松鼠。它因为找不到同伴而感焦急。米克连忙爬上树干钻进崖洞，从而推开了堵住下方洞口的巨石。原来松鼠的朋友就在洞中。由于奥蒂丝和米克的热心帮助，松鼠又给了奥蒂丝它的能力(以后奥蒂丝能利用伸出的树枝爬树。注意在抓住树枝后按上能爬上去。向左右跳要用远跳)。于是奥蒂丝攀上树枝来到山顶，并与米克一同跳进山崖下的水潭。奥蒂丝潜入水中推开了挡住水路的巨石，使鱼儿得以畅游。与此同时她也得到了鱼的能力(在水中按住A键游速加快)。借助鱼的能力，奥蒂丝冲过了水潭深处的激流，向左再向上进入山洞。洞中宝物不少，但需要与米克配合才能取得。



▶在洞中要利用断木作桥。

过了水潭，岸边有个翘翘板。米克上了左边，奥蒂丝则跳上右侧，把米克弹至远处水中的岩石上。但米克还是要借助奥蒂丝的手臂才能跳过水坑。

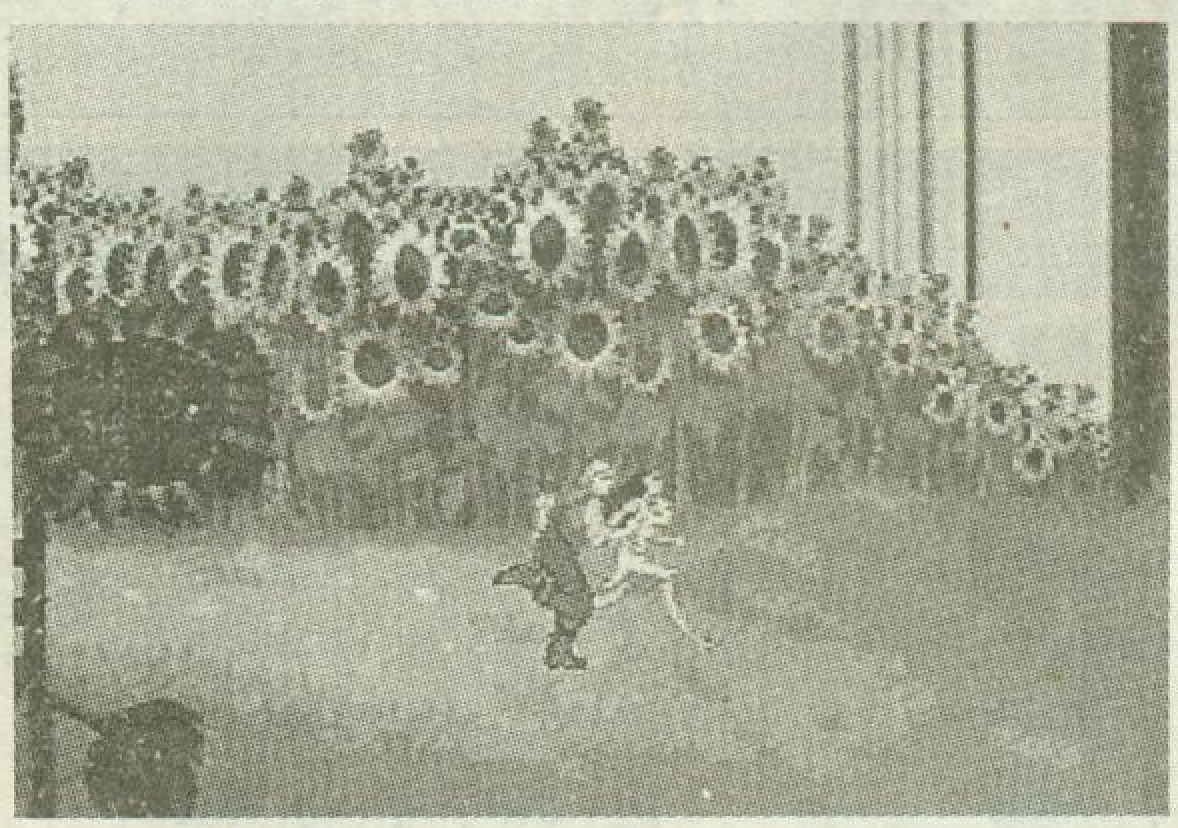
在岸边，奥蒂丝见到了化身为柳树的大地之母，并被告知陌生人已经上岛了。焦急的奥蒂丝匆匆爬至树顶，只见一艘大帆船已驶入海湾。难道这就是那奇异的云？带着疑问奥蒂丝继续向前走去，终于又被石崖挡住去路。于是米克一直向右，钻过几个石洞，并与奥蒂丝配合把山顶的石头推下。借助它，奥蒂丝爬上了前方的石崖。开始了与一只狼的赛跑(须在一定时间内到达右端)。借助鹿和松鼠的能力，奥蒂丝终于赶到了狼的巢穴，从而得到了新能力(可以蹲着前进)。



◀首长看到的奇异云彩难到是殖民者的船帆？

此时再向右行，矮树林也挡不住她了……瀑布下，微风中，奥蒂丝遇到了一位英俊的英国青年约翰……

这也许是奥蒂丝最快乐的一天……



◀两人终于在风中相见。

第三关　危险的入侵者

然而来到岛上的并不只有约翰，更多的英国殖民者，可不象约翰那样友好。部落里的人正准备与他们开战。为此，柯卡不允许奥蒂丝出村。但她却运用狼的能力从庄稼后面溜了出去……

小熊为了吃蜜而爬上了树，这可把母熊急坏了。奥蒂丝爬上树打落了蜂巢(松鼠会给你指路)使小熊自己爬了下来。母熊感激万分，给了奥蒂丝新的能力。(靠近瘦小的

殖民者按 A 可吓跑他们。)

奥蒂丝吓跑了瘦子，米克爬上树把蜂巢打落。蜂群赶走了胖子。随后奥蒂丝把米克弹上右侧的高崖。米克又把圆木推下帮奥蒂丝造好了桥。

黑暗中飞来了一只猫头鹰，只要紧跟着它，奥蒂丝就能得到猫头鹰的能力(在黑夜中看得更清楚)。

在前面有许多殖民者，个个都是荷枪实弹，奥蒂丝不得不格外小心。她攀上树枝，从第一个人的头顶上跃过，又借助于熊的能力吓跑第二个人。在第三个人跟前用木箱作爬树的垫脚物，又利用狼的能力借助草丛的掩护躲过第四个巡逻者(只有在他看不见你时才能离开草丛)。米克也打落了一只蜂巢，帮奥蒂丝赶走了第五个人，而第六个又是个骨瘦如柴的胆小鬼。

摆脱了看守，奥蒂丝走进了英国人的营地。在帐蓬外，她听到了督察的狂妄叫喧："如果这些野人不让我们分享他们的财富，我们将简单到用武力去获取金子。"看来战争是一触即发。白人的大船就停在右边，奥蒂丝让米克跳上一个升降板，并把木箱也推了上去，自己则跳上另一个升降板……

米克上船后刚跑到右端就被一只小狗追了出来，谁知它们竟误使大炮开了火。于是，因为两只动物的过失，战争爆发了。

为了见到心爱的约翰，也为了制止这场战争，奥蒂丝要回去找大地之母。但由于双方的激战，她只好不断地向高处爬，以越过战场。来到最高的山崖，奥蒂丝纵身跳下，同时得到了鹰的能力。

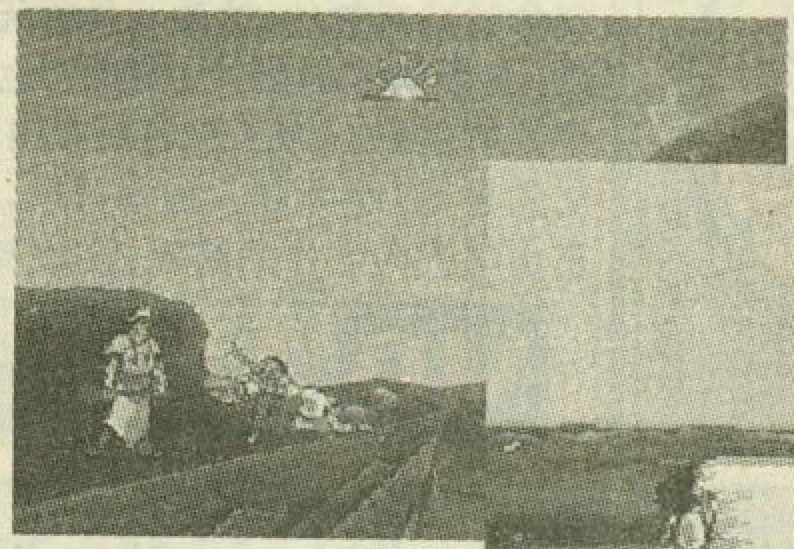


▶历经万险，两人终于团聚在大地之母身边。

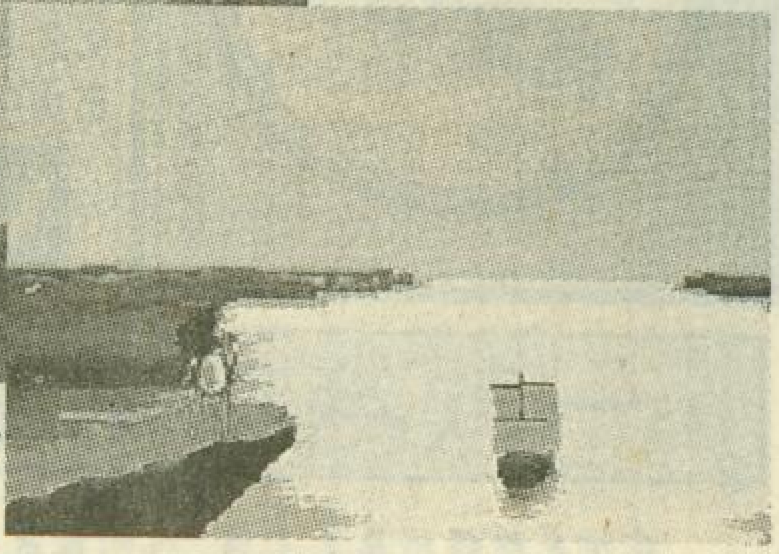
树下，奥蒂丝与约翰再次相见。虽然白人是她的敌人，但约翰首先是她的恋人……。可惜的是并非所有的印第安人都能明辨是非。柯卡突然冲上来把约翰扑倒在地。更可怕的是，一个白人扣动了扳机！

第四关　漫长的黎明

仇恨在山林中弥漫，约翰就要被处死！奥蒂丝必须赶在日出之前把他救下，从而阻止战争升级。为了和平，为了爱，她出发了……



◀必须在黎明之前赶到山崖。



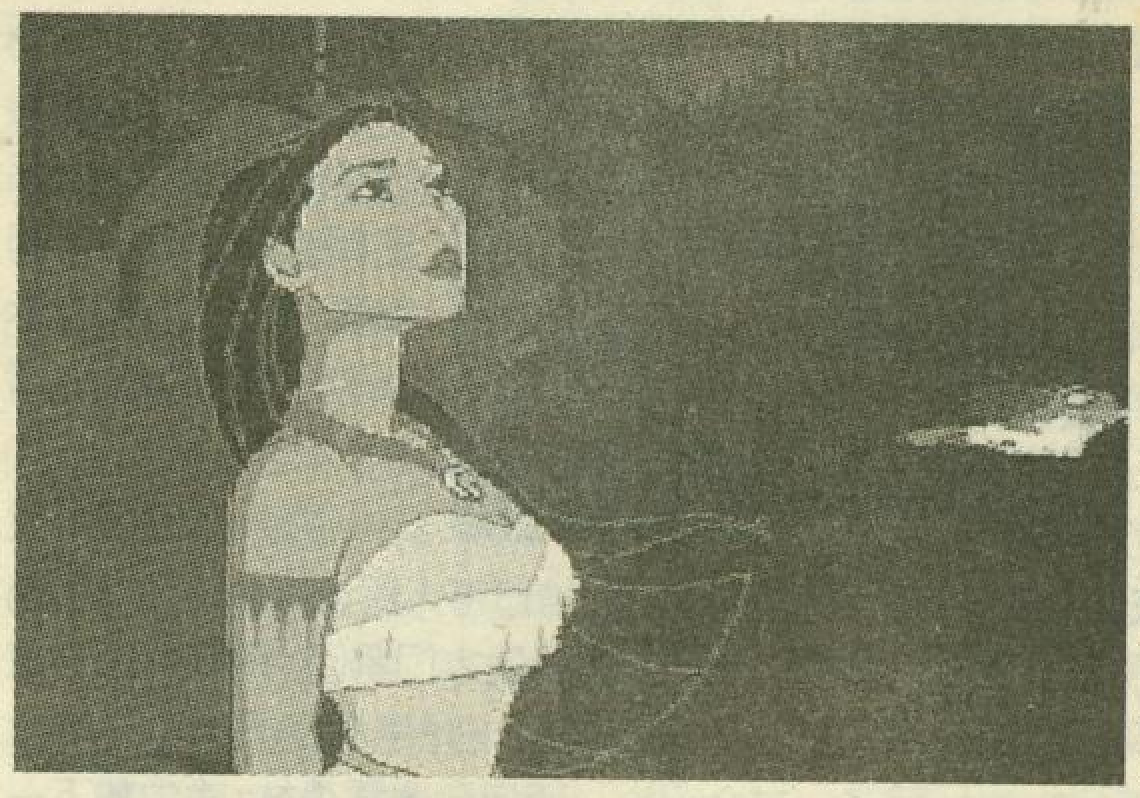
▶山头上，奥蒂丝望着约翰所乘的大船驶去。

尾　　声

奥蒂丝与约翰纯真的爱感动了交战双方，战士们都放下了武器。但邪恶的白人首领却向老酋长射出了罪恶的子弹。就在这时，约翰一跃而起，用身体挡住了子弹……愤怒的战士们把白人首领捆了起来。

约翰必须回到自己的国家去治伤，一对恋人即将分别……

和平的气息吹散了战争的硝烟，约翰乘坐的大船渐渐消失在天边，何时再续这风中奇缘……



◀奥蒂丝，你那忧郁双眼中流露出的爱就是力量的源泉呀！

现学现用，全部密码爱心大奉送！



文/侯一 杨帆　责编/PINSER

世嘉世家

帝国王朝——亚瑟传说

角色扮演
完全中文

长久以来，国人在大部分情况下玩的都是外国人制作的游戏软件，这是一件很无奈的事情。然而近几年来，随着国人的努力，使我们也能玩到由中国人自己制作的软件啦！为了响应新闻出版署的关于宏扬民族文化的号召，也为国人加劲打气，本刊将陆续介绍大量真正由中国人制作的游戏，让玩友们不再跟着别人跑！

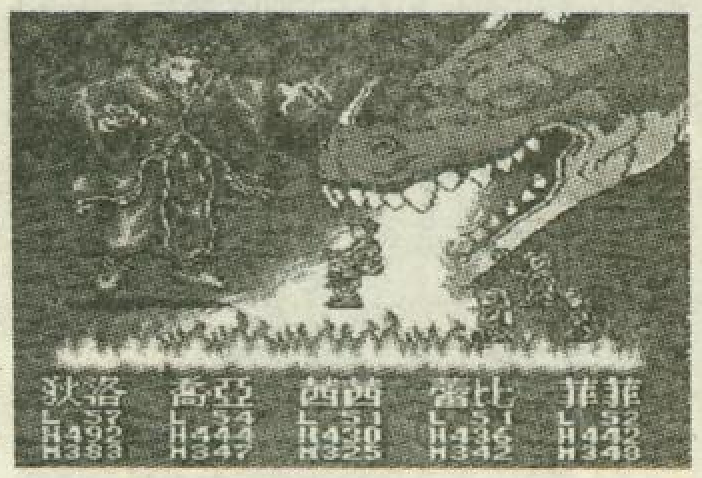
MD	厂商 龙卡	类型 RPG
	容量 16M	



一款绝对是中国人设计并制作的本格派 RPG！

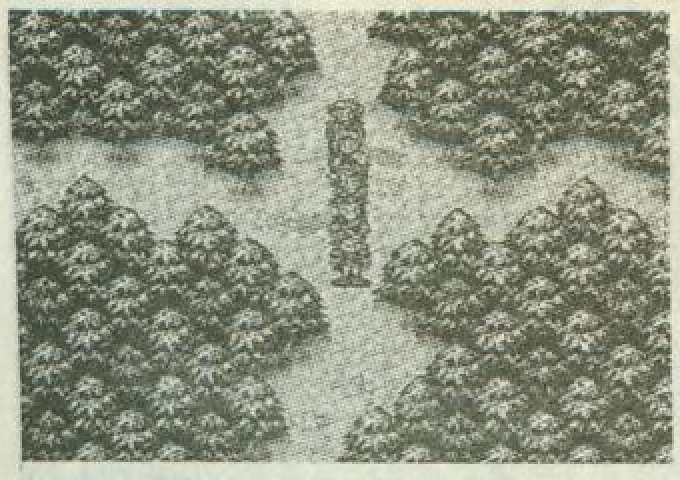
在阳光明媚的亚瑟王朝，人们过着平静的生活，而在这生机律动的世界中，人们的欲望越来越高。正因如此，邪恶的势力不断地扩张，大家这时才了解事态的严重，难道这世界的命运岌岌可危了吗？

主角狄洛听说父亲失踪了，便急着去找。可是守卫说外面太危险，死活也不让他出去。没办法，先去右面的屋子找好友乔亚想想办法吧。乔亚果然聪明，用计骗开了守卫。赶快去西边的山洞。(建议在此处练到4、5级，再买些回复剂，否则进入山洞后定会被打得屁滚尿流)。在山洞中见到了奄奄一息的父亲。父亲告诉狄洛他原是亚瑟王朝的王子，现在亚瑟王朝已经被邪魔族封印，父亲要他去打败邪魔族，拯救亚瑟王朝，并且要小心一个叫索克的家伙。父亲去世了，狄洛怀着悲痛的心情回到莫古里村，在家找到能够证明自己身份的王国徽章，再去村长家告诉他刚才发生的事后，冒险开始了！



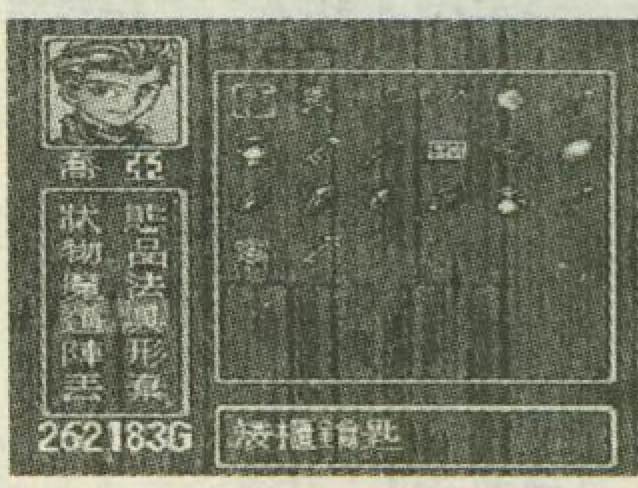
▶游戏中的画面是非常漂亮的。

两人北行至卡拉镇，在镇上听说冥蛇堡有个怪物经常迫害人民，两人当然是路见不平拔刀相助了。可无奈来到冥蛇堡后大门紧闭，只好再回卡拉镇。又听说有一个会做炸弹的傻博士（经常把自己的房子炸上天），便找到镇长写了一封介绍信。西行至迷雾森林，途中救下一个被莫明其妙绑在树上的樵夫肯特。继续前行，却被几棵树挡住了去路。回到卡拉镇，在右下角的屋子里找到樵夫肯特，肯特为了感谢救命之恩答应砍倒大树。通过迷雾森林后往西南方至多那村，肯特因水土不服而回到卡拉镇。在多那村找到博士，（建议在此买几个人鱼之泪，以后有大用）他说可以做炸弹，但要硝石做原料。到西北方的山洞找到硝石给他，可他又说配方找不到了(什么?太可气了，真想杀了他)。没办法，去找村长，村长不但不提供配方的线索还抱怨说丢了铁锅。怎么回事呢?二人来到东北方的山洞，遇到了偷走村长铁锅和博士配方的茜茜（就是她把肯特绑在了树上!)，经过一番争论后，她同意找博士去做炸弹。回到博士家拿炸弹，用炸弹开冥蛇堡的大门，打败冥蛇救出拉镇的村民（怎么样，人鱼之泪一定用上了吧）。



◀这是一个简化的迷宫，很新奇的创作吧！

那个村民自从回到卡拉镇就大病不起，医生说必须到妖精村找到妖精之药才能治病。再次来到多那村北方的森林，看见茜茜正在用炸弹炸一只大蜘蛛，可是根本不起作用，和她一起打败大蜘蛛后得到了妖精之药，这时茜茜也加入了冒险的队伍。回卡拉镇治好村民的病，狄洛得知沙漠天碑原是亚瑟王朝所建，但要想知道详细情况还得问别人。再次来到多那村，村长告诉狄洛只有得到天蝎鞍绳和驱动石方能启动沙漠天碑下方的天蝎托车。从村长那得到了钥匙后，众人来到南方的神秘之窟打败哥斯拉和查摩拉，得到了这两个宝物。启动天蝎托车通过沙漠天碑，往西北方至玛卡镇，玛卡镇的人都由于饮用了含有黑色孢子的水而中毒。来到大富翁英格兰姆的家（他家可有好宝贝，不要忘记调查哟），他说是黑森林中金婆婆下的毒。众人来到西南方的黑森林，在一间小木屋中找到了金婆婆的徒弟蕾比。蕾比说金婆婆确实知道黑色孢子的事，但绝不是她下的毒。为了澄清事实，蕾比决定跟众人走一趟。回到玛卡镇，在英格兰姆家二楼的宝箱中拿到下水道的钥匙，在右边的井中救出金婆婆，终于真相大白了。英格兰姆在水中投毒，被金婆婆出手阻止，结果反被关在井中。金婆婆气坏了，非要去找英格兰姆算帐不可，却又被他用魔法击伤。金婆婆说要银色孢子来解黑色孢子的毒，但还需要向银婆婆借银之壶。来到最东北方的女巫洞找到银婆婆，但是因为姐姐金婆婆抢走了她的月光石而怀恨在心，怎么说也不借银之壶。回沙漠天碑拿到月光石后再回女巫洞交换银之壶，蕾比也决定留在队伍中了。再去黑森林取回银色孢子，终于解了水中的毒(累死了!)。



◀丰富的宝物和道具绝不亚于日本游戏。

通过东北方的山洞，众人来到了汉兹村。得知有个黄金怪总是偷村民的东西，来到村长家，村长告诉狄洛只要帮他儿子找到她妈妈留给他的唯一遗物——珍珠项链后就能帮大家横渡大海，找到亚瑟王朝。又听说有个猫脸商人知道黄金怪的事。来到北方猫脸商人的家，可是没有人，调查他家中的宝箱，发现了通往黄金城堡的秘道。来到黄金城堡救出猫脸商人(明明是狐狸，怎么能说



◀每个人物都有详细的能力资料。

成猫呢?)，继续前进，却被一个铁门挡住去路。回去找猫脸商人，他说玛卡镇镇长有万能钥匙。自动回到玛卡镇，镇长说因为一点误会他赶走了自己的儿子，这钥匙是他儿子留下的唯一东西，所以不借。再去找猫脸商人，原来他就是镇长的儿子，把他带回去，得到了万能钥匙。在黄金城堡中杀死英格兰姆——黄金怪后，得到了珍珠项链。将珍珠项链还给了汉兹村村长的儿子，他很感激大家，就叫他的宠物——乌龟驮大家过海。在村外找到乌龟，骑上它，终于踏上了通往亚瑟王朝的路。

天有不测风云，众人在海上遇到了旋涡，被冲到了密多那岛上，那只乌龟也去向不明。在岛上的一间小屋中找到了时空魔杖，可是缺少动力源石作为能量。幸运的是，时空魔杖原来受到过雷击，正好为它补充了能量。众人在时空魔杖上一通乱搞，竟然被带到了另一个大陆上。向东走来到塞维尔城下镇，在镇上听说此城已被邪魔族控制，邪魔族还强行抓人去采矿。帮助一位妇女找到他的丈夫，能得到矿工证。来到西方的矿坑，救出工人马克思并且打败萨里克。回到塞维尔城下镇，又听说南方有个雪之森林，但进去容易迷路，需要一个指引方向的工具。还记得刚才那位妇女的丈夫吗?找到他，他会给你一个磁铁。拿到打铁铺做成指南针，就可以进入雪之森林了。通过森林，会见到一只大鸟，它旁边还有一块紫色的石头。不管它，出森林西行至艾纳西村在尽头的屋子里见到了魔法师菲菲，他说可以帮众人修理时空魔杖，可是当提到什么紫水晶后就晕过去了。紫水晶?不就是刚才那块石头吗?当众人再去拿的时候，那只大鸟却不肯给。再回艾纳西村找到一位研究动物学的博士，他说只要做一个假鸟蛋引开大鸟即可。在一楼找到画师画了一个假鸟蛋，由乔亚引开大鸟后得到了紫水晶。拿着它去找菲菲，她终于醒过来了。原来她是塞维尔城的公主，可现在父亲去世了，又被阎将军赶了出来，只好在此地安身。回到塞维尔城下镇，来到镇长家，发现镇长的床原来是通向塞维尔王宫的秘道。进入王宫，打败阎将军。这时禁卫队也赶到了，队长告诉狄洛只要拿到矿石就可以进入拜火神教。出王宫找到工人马克思，他把在矿坑找到的矿石给了大家。进入南方的拜火神教，见到了火妖，将其暴扁一顿后救出多瓦夫研究馆馆长并得到动力源石(现在只要在地图上轻轻一按C键，就可遨翔于世界各地了，方便吧)。

来到西方的多瓦夫研究馆，在二楼找到馆长。他说多瓦夫河已被邪魔族下毒，不能通行。来到一楼右下角的房间找研究员，他说已经配制了解毒药，但还需要红藤花。回迷雾森林采到红藤花，再回研究馆取解毒药后，就可以去多瓦夫河了。通过多瓦夫河来到泉之殿，遇到了索克。在一片喊杀声中，众人击伤了索克。可是临走时把乔亚打死了。来到西北方的诺比村，村中的老两口说他们的儿子达勇在帕仑镇，让狄洛帮他们捎个口信去。往东北方至帕仑镇，镇上的人都因中了摄魂术而不能说话。找到幸存者奇凯，奇凯说幽灵墓园中的灵媒婆婆会解此术。回诺比村去找老两口报告消息，得到护士指环。出诺比村至东南方的幽灵墓园，找到最大的墓，调查右边的石像后进入之。干掉里面的僵尸，取得安卡露瓶，此时摄魂术已被解开了。回帕仑镇找镇长，得到水之轮。再找到达勇，达勇答应回家去看父母。又听右下方屋子里的祭师说有三大圣地——风之峪光之塔和泉之殿，可惜全被封印着，要靠大家去解开封印。风之峪的巨风只有乐师才能使它停止。回诺比村的酒馆见到李查，李查原来是个乐师，可是把笛子弄丢了。回泉之殿找到传说之笛，和理查一起来到风之峪，乱吹一通之后竟然没有任何反应。无奈回到多瓦夫研究馆，在二楼借到乐谱，再狂吹一通后，风停了。在经历了风之精灵的考验后得到风之种子，把它种在祭台上，风之峪的封印就解除了。再去找帕仑镇的祭师聊聊，就可以去光之塔了。找老俩口的儿子达勇修好通往光之塔的断桥后，众人向光之塔进发。在塔中打败被诅咒的光之精灵，解开封印。来到亚瑟王朝，原来的满城缠着藤蔓的现象完全不见了，十七年后亚瑟王朝的人民终于重见光明了!


▶本作中的魔法攻击画面更是迫力无穷。

进入亚瑟王朝，狄洛见到了父亲。父亲非常高兴，决定派战船送大家去下一块大陆消灭邪魔族，旁边的大臣还告诉狄洛一定要找到封魔剑和黄金盔。

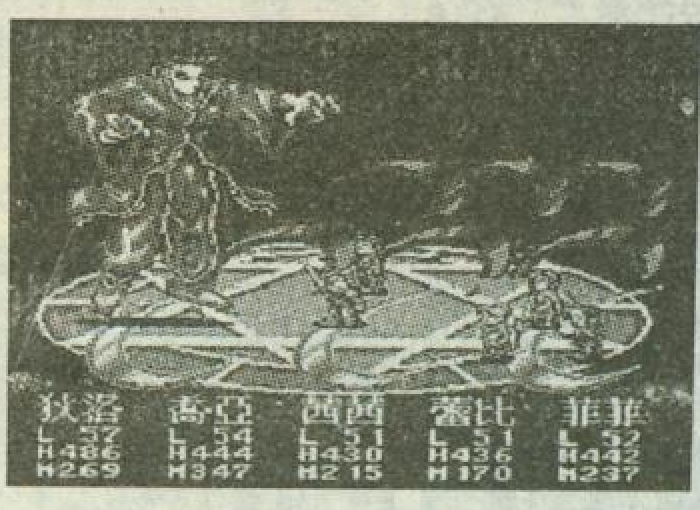
众人乘坐战船来到了下一个大陆，为彻底打败邪魔族做最后的准备。先去西南方的莱芽村，在村里听说得病的村民都送往永生塔，在永生塔里可以进入"天堂"，得到永生。左下角屋子里的人告诉狄洛送往永生塔的人实际上是被改造成了怪物。为了村民的幸福，狄洛和菲菲跳进了为东尼的女友缇娜准备的棺材，打败永生塔的头目，捣毁了永生塔。

来到西北方的山洞，调查左上方的墙可进入隐藏的波多波村。在村中见到了亚瑟王派去的游击队队长沙尔，沙尔为了消灭邪魔族也加入了我方。

一行人打倒南面庞特王国的头目后，发现他和乔亚说话的口气十分相似(连骂人的话都一样)。果然，头目还原成了乔亚。这时，庞特王来了，他说自己受了索克的控制，才不得已和亚瑟王作对。现在只有找齐大地之石，月光石和日轮这三块神石才能封住邪魔族，而他只有日轮。把乔亚送到沙尔家后就可以去找三神石了。先回女巫洞找银婆婆借月光石，然后到亚瑟王朝，由狄洛一人进入试练塔取回大地之石，再加上庞特王的日轮，三神石就凑齐了。回庞特王国，把三神石交给庞特王，不料他是索克变的，而真正的庞特王早已被索克杀死了。

回波多波村，乔亚回到队伍，再去庞特王国拿到天碑之钥，然后在沙漠天碑取得封魔剑和黄金盔后，与沙尔在庞特王国会和。

通过王座下面的时空隧道，众人被送到了邪魔塔，在塔顶见到了死对头索克。为了世界的和平，为了死去的仲马，杀呀!终于，索克倒下了，可是他不甘心，用三神石召唤出古烈大帝，想得到更强的力量，却被古烈大帝吸收(真是自作孽，不可活)。古烈大帝变成了一个可怪的怪物。现在世界的命运全掌握在众人的手里了，他们能成功吗?全看玩家自己的本事了(最好先打掉它的两只手，否则很难取胜)。……


◀到关底了，把最厉害的招数全都使出来吧!

文/邱康达　责编/PINSER

天堂任鸟飞

重装机兵

重装猎手
最强装甲

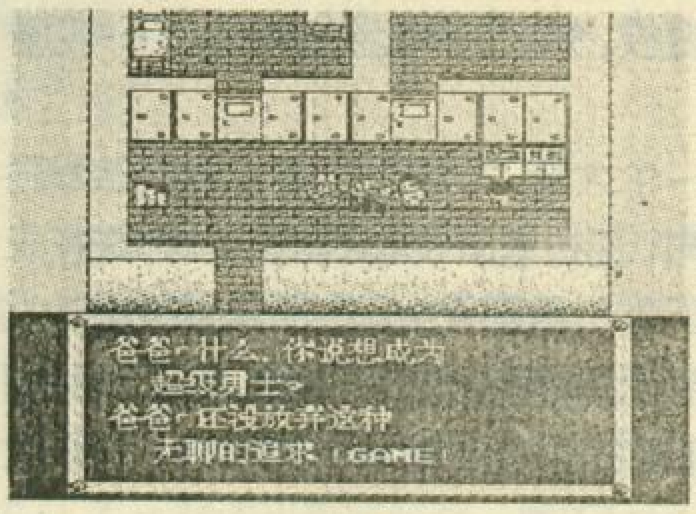
国内玩友的福气呀，又一款全中文 RPG 在国内上市！游戏不但有充实的内容，而且音声效果也都十分出色，全过程均为汉字显示，即使 RPG 初学者也能轻松地玩。



FC 厂商 DATA EAST 类型 RPG 容量 4M 发售日 91年X月X日

为了实现梦想而开始赏金猎人的生活！

游戏一开始，主角被父亲训斥一顿，赶出家门。天亮后，主角去拉多镇往南进入大坑洞打败战狗，取得战车(注：和战狗作战时，只要用防护承受住战狗的一下攻击，第二回合，红狼会出现打败战狗)。



◀在RPG的世界中，青年人的理想也要受到老年人的控制吗？

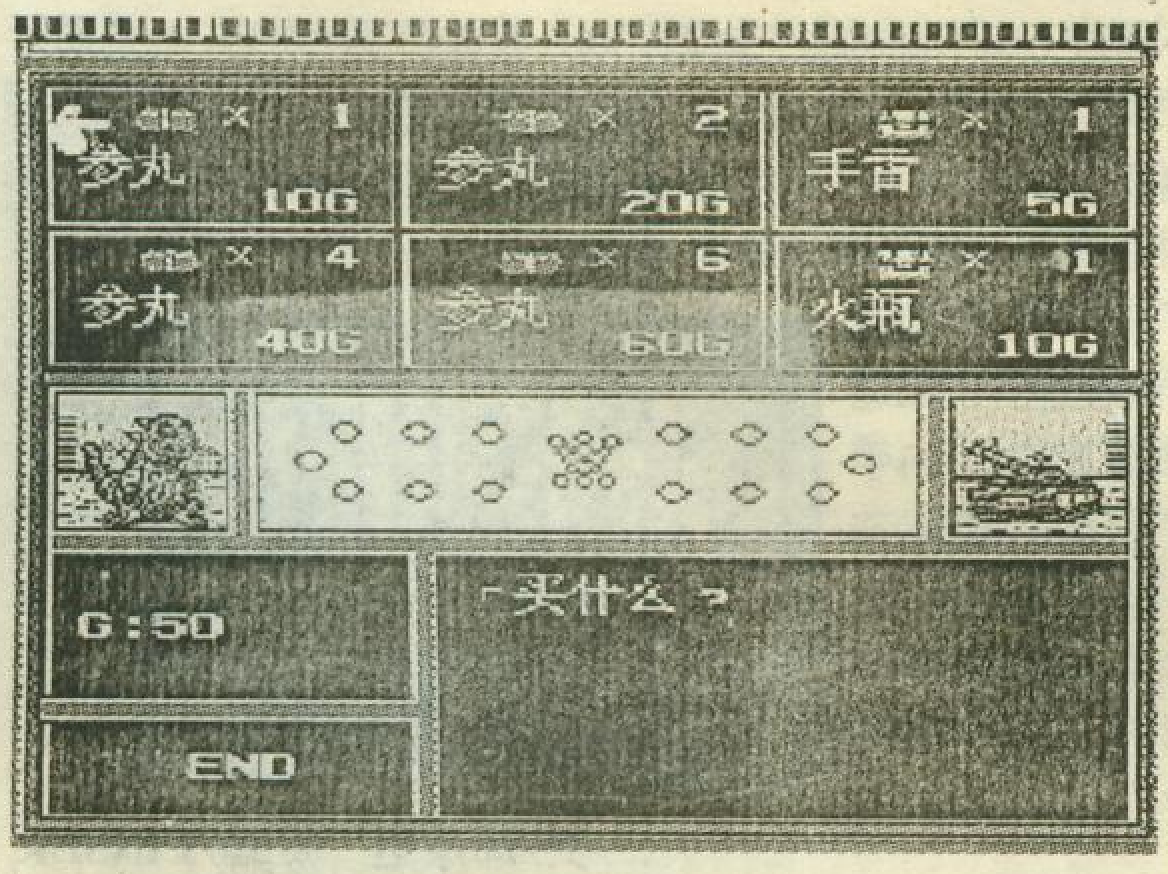
回拉多镇，补充一下弹药和部分装甲后（不必全部补充）向北进入山洞，可得到07机关炮。甲片过多，装备后会超重。进入底层的洞中，打败水怪兄弟后，能够得到1000G的奖金。



▶来买卖喽～哈哈哈……(笨蛋，光笑有什么用，快去吧～)

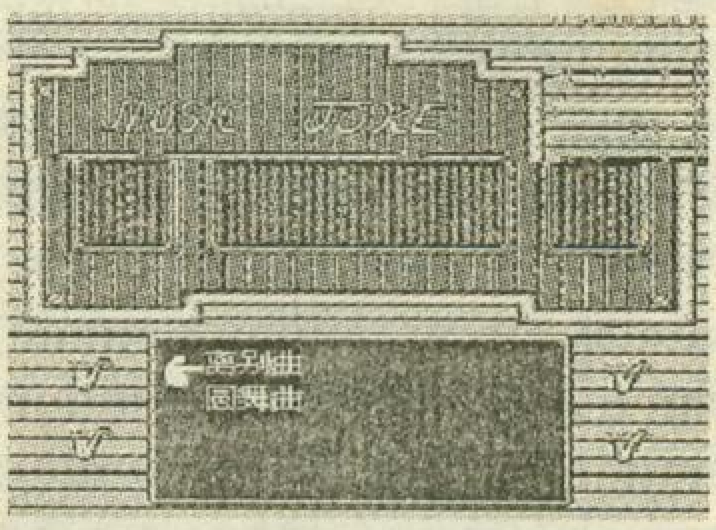
出洞继续北上，通过关卡向东，途中看到四面被树包围着的麦基镇。进镇后，可使用时空传送机回到去过的村镇（但战车不能被传送）。

出镇向南有商人的秘密营地，向东就到达了波布镇，在波布镇西南方向的屋里能找到伙伴。在镇上补充装备，买上传真(使用后，可由洞穴回到地面，或由地面回到去过的城镇)。出镇向东行进，在大桥上会遇上水鬼（多试几次），打败它后可得3000G的奖金(太少了)。来到东面的工厂，和社长交谈后，得到第二辆战车(只有副炮)。

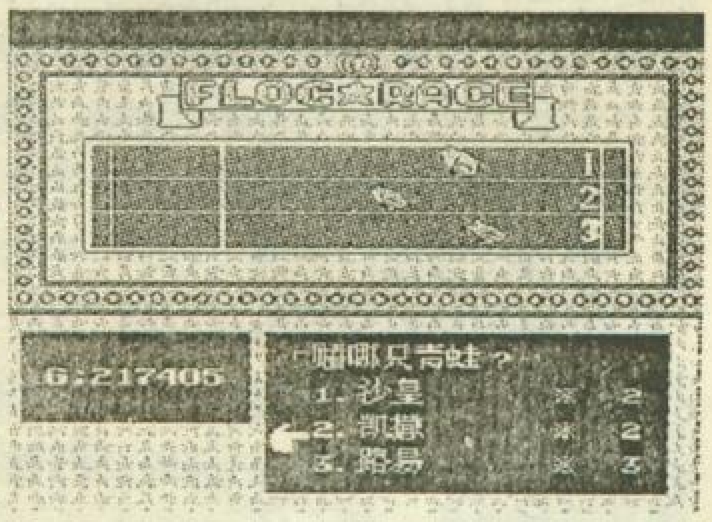


◀购物还有随机抽奖，看你的运气啦～

回波布镇继续向北，在东北方向有一个秘密基地。不能够进入。只有在索鲁镇上使用时空传送机，并发生故障后才能进入。在里面的计算机前调查可得到再生丸。波布镇一直向北，过桥往西，打跨路边的巨型炮后，沿路来到奥多镇。在奥多镇西北屋中的酒吧里找到了第二个伙伴。奥多镇往南来到商人的秘密营地，再往东来到了帕特港。过桥南面的大楼里的二楼最左面的衣柜里找到了异形，打败后可得1000G。再到右面的房间和人交谈后得到钥匙，开右边的大门，得到扳手，这下能打开挂着锁的门了。继续前进，发现大楼中一个人正在卖战车，没有8万是不肯卖的，只好等有了钱再说吧。再往前，进大楼用扳手打开门后，可得到许多物品。

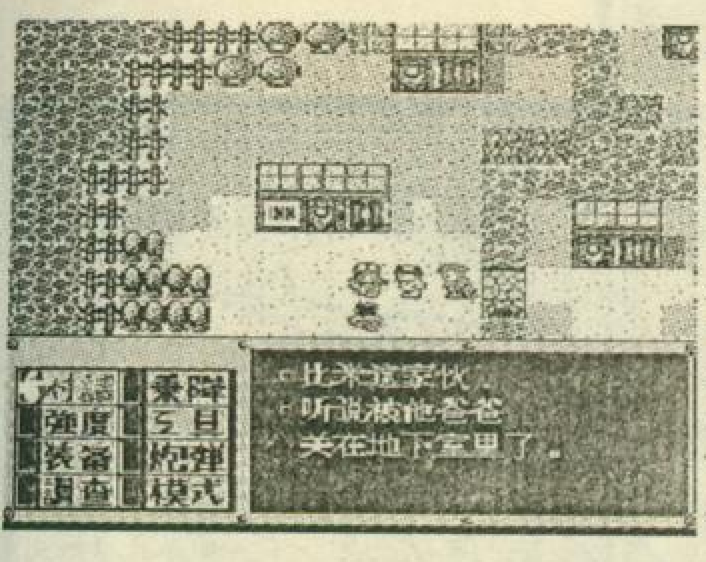


◀玩累的时候可以到酒吧中点首曲子静静的欣赏。



▶青蛙赛跑耶～咦，它们三个叫沙皇，凯撒和路易……

奥多镇往北，来到罗克镇。更换装备，练好等级后来到西北方向的大楼里打败马歇尔(等级不够，只会送死)。得到一辆战车，并能拿到5000G的奖金。再回到罗克镇，这时，罗克镇的东北方向的海滩上会露出一个山洞。通过山洞向西，在屋里得知弗里镇在北面。来到弗里镇，进入主楼(要多多观察才能找到进去的路径)。在主楼的底层，打败了大象，得到10000G的奖金。在镇上买好探测仪后，出弗



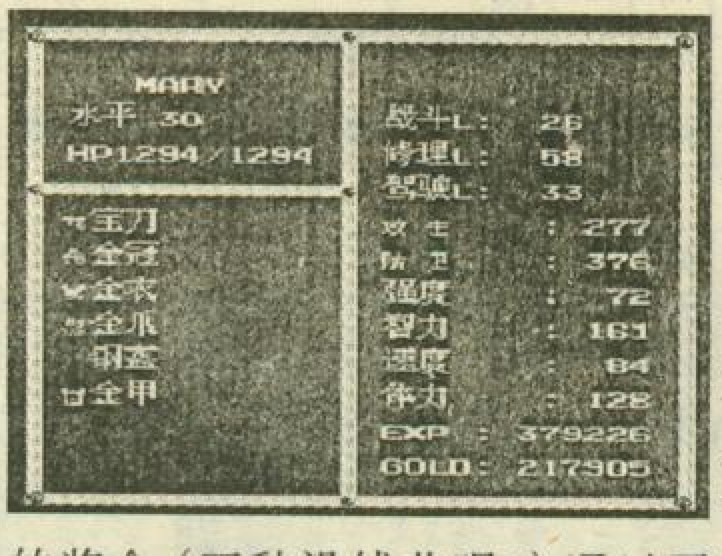
◀不但选项是中文的，任何对话也都是汉字呀！

里镇向东北，进入东面海滩的洞穴。在洞穴中使用探测仪，可找到尼克，V24战车和PAG80，还能找到钢盔（先使用探测仪测得地点，再在测得的地方调查即可得到物品）。出洞后向北向西，在一座大楼前停下，到楼顶和一人谈话后，炸毁大楼，铺平了前进的道路。继续向前，到达伊尔镇，打听到无歌村的地址。向西南，来到无歌村。

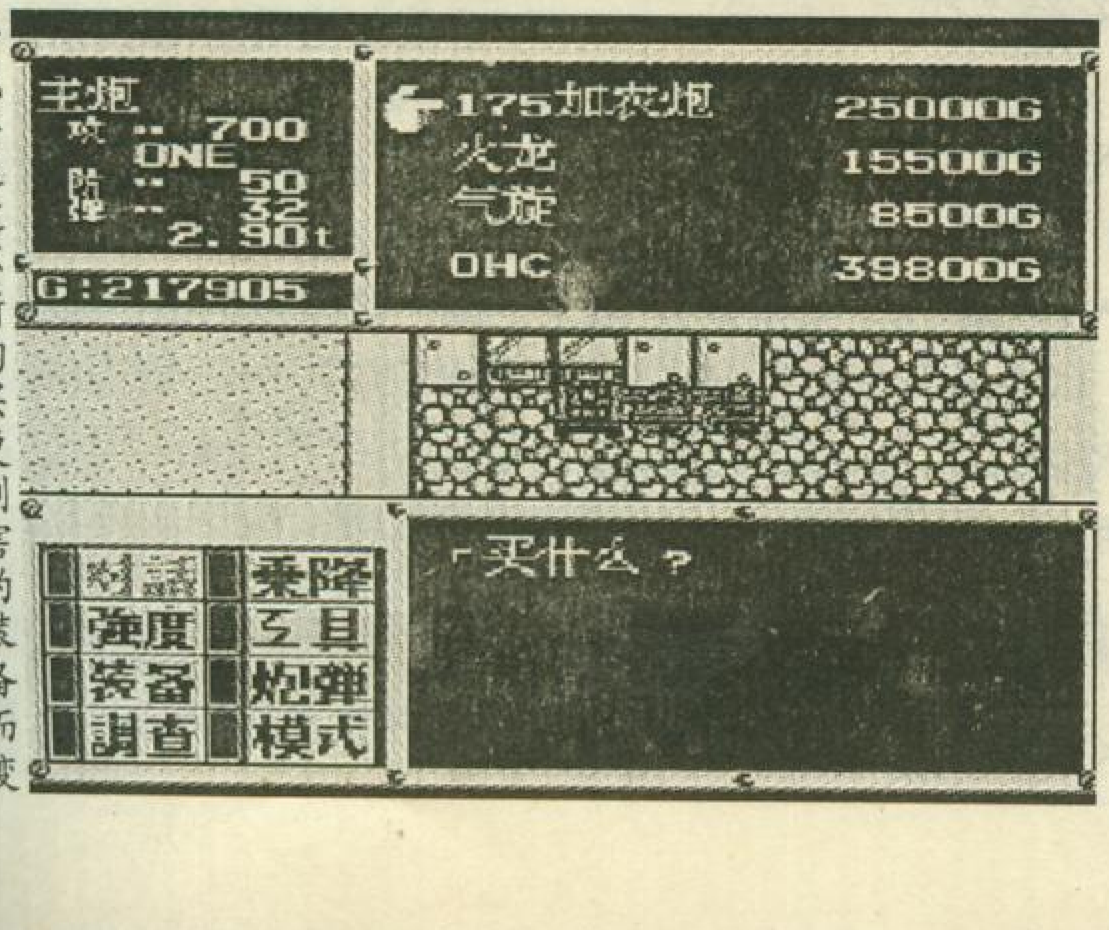

▶战车都有详细的数据，真令军事迷如醉如痴。

到达无歌村，改进装备后，在战车修理中心，打败一伙山贼之后，来到无歌村东面的船坞。打败了山贼的头头，乘船到对岸后，一路往东来到了索鲁镇。更换装备，打败了镇子西北角上下水道里的怪物，得到了旅馆东面的战车。

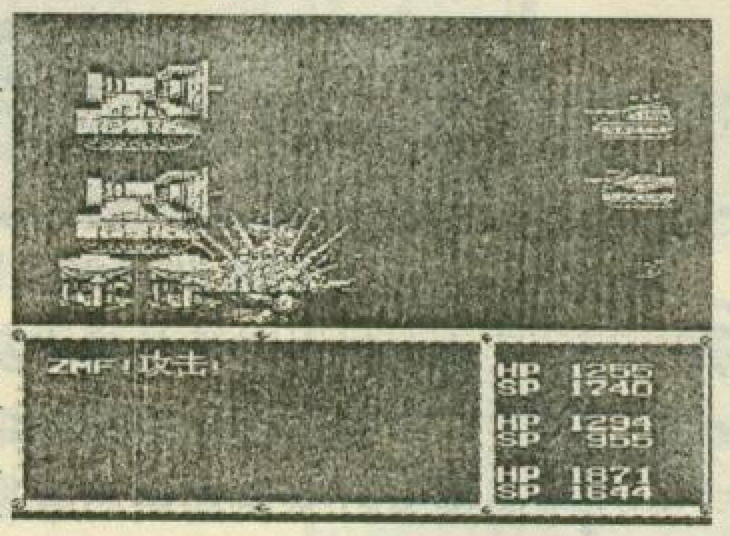
出镇后，往西绕过山。沿着山路往南，穿过一条小经，来到伊甸镇。往南来到了望塔，在一处有裂缝的墙前调查后，开炮击毁墙壁（必须有主炮）。继续前进，碰上蜈蚣。打败它后，能得到32000G的奖金（正愁没钱花呢！）通过了望塔，来到东京塔，在顶层取得世界地图。


◀象一般RPG一样，人物的状态也能随时观看。

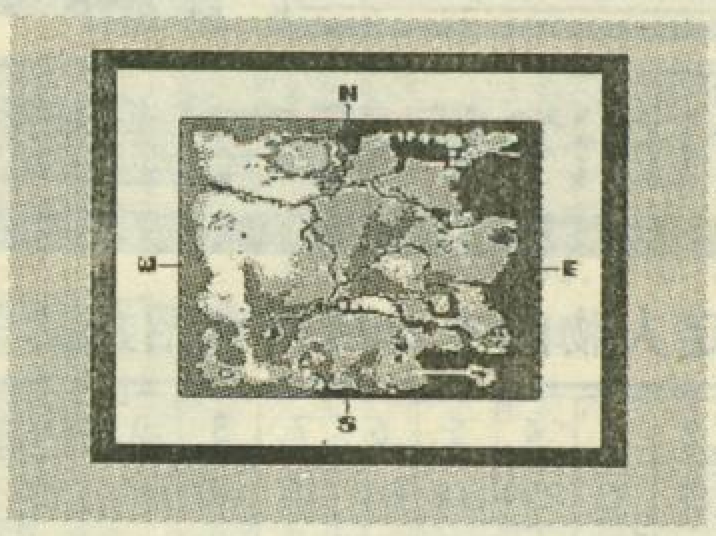
回到船坞附近，向西南方向前进，被三棵树包围的白色地段是商人的秘密营地。在秘密营地附近有时会遇上神密人。可到让它逃走了，有22000G呢。沿着大峡谷继续南下，在大瀑布附近的房子里找到戈麦斯。一场恶斗后，打败了戈麦斯，可得到50000G的奖金，同时也取得了红狼的战车。然后北上在进入沙漠前往右拐，可到达塔镇补充装备，并买上防火栓（以后会派上用场的）。



▶战车通过不断购买更利害的装备而变得越来越强大，但也要注意合理搭配。

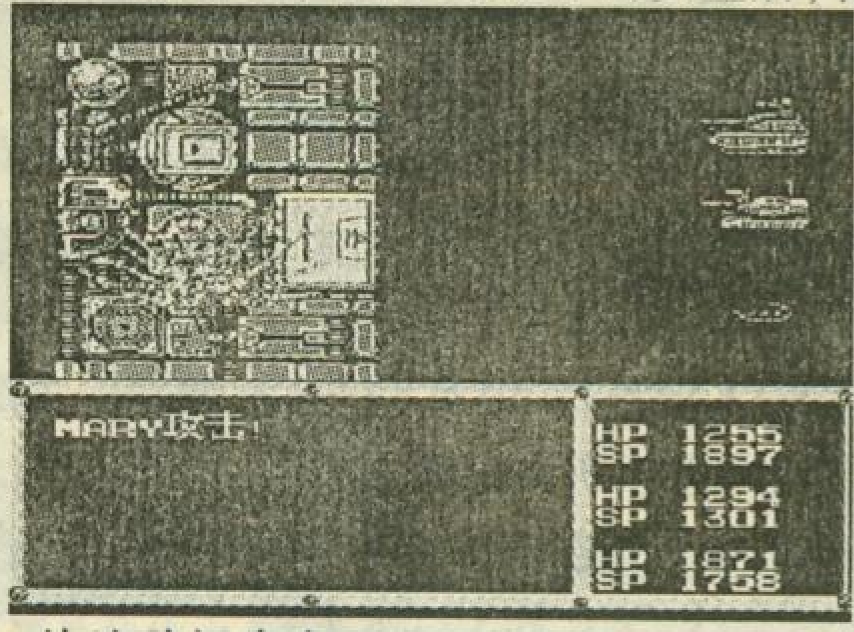

▶游戏中的角色完全是现代化的，具有科幻色彩。

出镇后一直向西，再往南，就到达了卡拉镇。更换装备（这里的人类武器和防具是最好的）。然后来到卡拉镇西北角的兵工厂，在这里可找到另一辆战车。（怎样把战车开出来呢？多试几次就知道了）回到卡拉镇，突然，东面的山上起了山火，赶去一看，好大的火啊！不要紧，使用防火栓，火一下子就全灭了。露出了一幢大楼，进入大楼，可发现大楼内有许多车用武器，统统带回去，不用也可卖个好价钱。在大楼内找到了波特、干掉它能得99800G的奖金。出大楼，发现卡拉镇和拉多镇已经相通了。



◀在游戏中可以随时查看地图，还可以利用道具随意旅行，非常方便。

从卡拉镇继续向北，发现一个小村庄在这里。有最好的防具和最棒的车用武器。改进装备后，一路向东，来到地狱门。打败看守后，用计算机打开栅栏，就打开了通向主机诺亚的道路。哦，不急，在地狱门的东南方向有一间四面围着树的大楼，步行进入后，在底层找到了弗朗（等级不够的话，最好别去）。打败弗朗，取得81500G的奖金后，在沙漠里走走，很容易就会碰上沙漠之舟。打败它，能得160000G的奖金，现在可以北上了。从地狱门先向西北，找到一个山洞，打败帕鲁，得200000G的奖金。再向东，路上小心被炮打着。来到主机诺亚的城堡，在城堡入口的右边的墙上，有一道裂缝。调查后，开炮击塌墙，这下可以进入了。为了安全起见，先不去和主机诺亚决战，而是先把二楼三楼四个角上的六门巨型炮干掉。再取得箱子里的物品，再传真返回镇子，补充弹药、甲片，再来一次。进入主机诺亚屋子的四个密码为：右上519982，右下542397，左上793266，左下195874。几经转折，终于见到了最终BOSS。用最先进的武器和敌人一较生死，看你的了……



◀人类将来真的要与某台超级机算机作战吗？

文/金秋锋　责编/PINSER

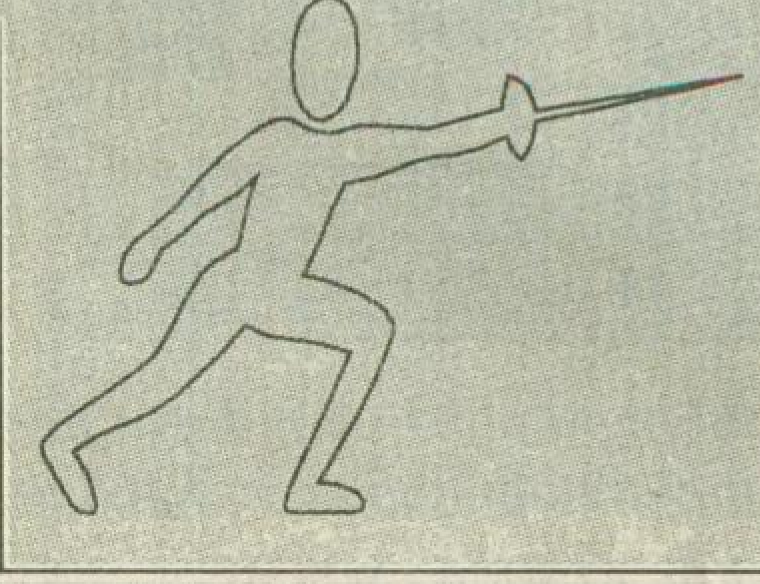
天堂任鸟飞

热血格斗传说

旧作新玩 其乐无穷

虽说本游戏推出已经很久，但做为FC的经典名作仍不失其魅力及拥趸，仍有许多玩友将自己辛苦总结出来的详细且实用的资料寄来，尤其是生日表及密码！今期将这些稿以下面的形式刊出，玩友们有什么意见尽可提出！

FC	厂商 TECHNOS	类型 ACT
	容量 4M	发售日 92.12.23



由许多玩友喜爱并提供资料而编写的实用资料！

自己设定人物的生日与拥有招数的关系表

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
一	CD	CF	FG	FGH	CDE	EHI	AEI	AC	ACI	DF	EI	BHI	EG	BF	DEI	E	BCD	I	BD	BC	CD	CF	FG	FGH	CDE	EHI	AEI	AC	ACI	DF	EI
二	CF	FG	FGH	CDE	EHI						EHI						I					FG				AEI			DF		
三	FG	FGH	CDE	EHI						EHI						I					FG				AEI				EI	BHI	EG
四	FGH	CDE	EHI						EHI						I					FG				AEI				EI		EG	
五	CDE	EHI						EHI						I					FG				AEI				EI			BF	DEI
六	EHI						EHI						I					FG				AEI				EI				DEI	
七	AEI					EHI						I					FG				AEI				EI				DEI	E	BD
八	AC				EHI						I					FG				AEI				EI				DEI		BD	I
九	ACI			EHI						I					FG				AEI				EI				DEI			I	
十	DF		EHI						I					FG				AEI				EI				DEI				BD	BC
十一	EI	BHI						I					FG				AEI				EI				DEI				BD	BC	
十二	BHI	EG	BF	DEI	E	BCD	I	BD	CD	BD	CF	FG	FGH	CDE	EHI	AEI	AC	ACI	DF	EI	BHI	EG	BF	DEI	E	BCD	I	BD	BC	CD	CF

表中英文字母所代表的含义：

A 快拳：按"A"键

B 快脚：按"B"键

C 滚球：跳起后落到地面时按连发"A"键

D 撞人：跳起后落到地面时按连发"B"键

E 空中滚球：跑＋跳＋方向键"下"

F 肘人：跳起往下落时按"A"键

G 坐人：跳起往下落时按"B"键

H 踩人：打人打倒后，走至其头部或腿部按"A"或"B"键

I 飞脚＋空中滚球：快跑→跳起→按住连发"B"键

部分游戏人物最强密码

国夫(くにお) 11月27日 血型:AB
むりとせねききよにぽきぢ

柴田(しばた) 10月17日 血型:AB
ぶたぢさひああはぢげあぬ

石月(いしづき) 4月4日 血型:O
づこぉしさぶあぼっああす

山石(やまいし) 6月28日 血型:A
けせへしぎておやめおおおっ

力(りき) 5月5日 血型:?
けひょおおおおやびぞおぢ

虾原(えびはら) 9月2日 血型:AB
むのばつやぱきよちぱきば

真皱(ましぼ) 8月20日 血型:AB
かまがそぅぅぅむおおぅな

仁内(じんない) 6月11日 血型:O
ねにがたぬすぉゃほぽおて

姬山(ひめやま) 1月19日 血型:B
たげぺてくめぉゃさめぉそ

雷堂(らいどう) 12月20日 血型:O
ばねぽたぜちぉやのけぉぜ

青井(あおい) 3月3日 血型:AB
ぺきみげぅぅぅみそぽぅご

安泽(あんさわ) 7月3日 血型:B
そごきせぱゆおやももおぽ

三堂(みどう) 1月1日 血型:B
たゆぢざどぉぉゃげづぉに

藤仓(ふじくら) 11月6日 血型:A
くぶけじむねぉやぢふおあ

素我(すが) 5月25日 血型:A
けぱらきききぃょほどきえ

大雄(おおくま) 2月19日 血型:O
ねひやすむもおやぞゆおか

其它

★当2人同时进行游戏时，假如把两人都调为5月25日出生，那么在游戏中2人联手时，屏幕下方气槽中的黑色指示标移动就特别慢，这就很容易掌握按键机会，提高成功率。

★进入前冲状态并跳起，按住腿键，在没有踢中对方时迅速按前或后；如一直按住的话，则踢中对方时会依所按方向翻滚出很远；如只按一下的话，则踢中对方时只在原地翻滚。这招杀伤力很大，但不是每人都有。

资料提供/广东乳源 蔡琳 安徽合肥 杨力 浙江慈溪 王国欣、张伟 浙江嘉兴 梅国华

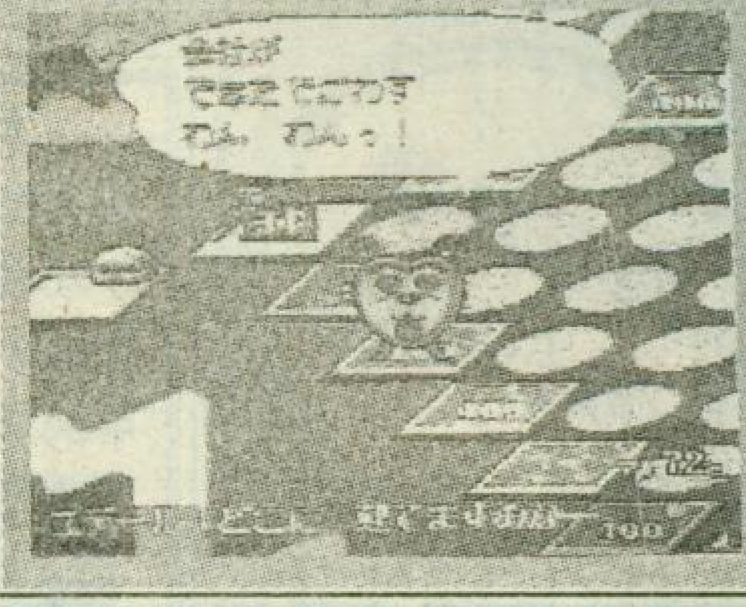
责编/PINSER

梦幻之塔

黄金美梦在此实现

《大富翁》是大家所熟悉的一种娱乐品，而这款游戏就是根据《大富翁》的游戏规则而制作的，不过有许多不同及改变。与《大富翁》一样，这个游戏可以四个人同时玩，利用周末与全家人一起创造经济奇迹吧！

SFC	厂商 ASCII	类型 TAB
	容量 16M	



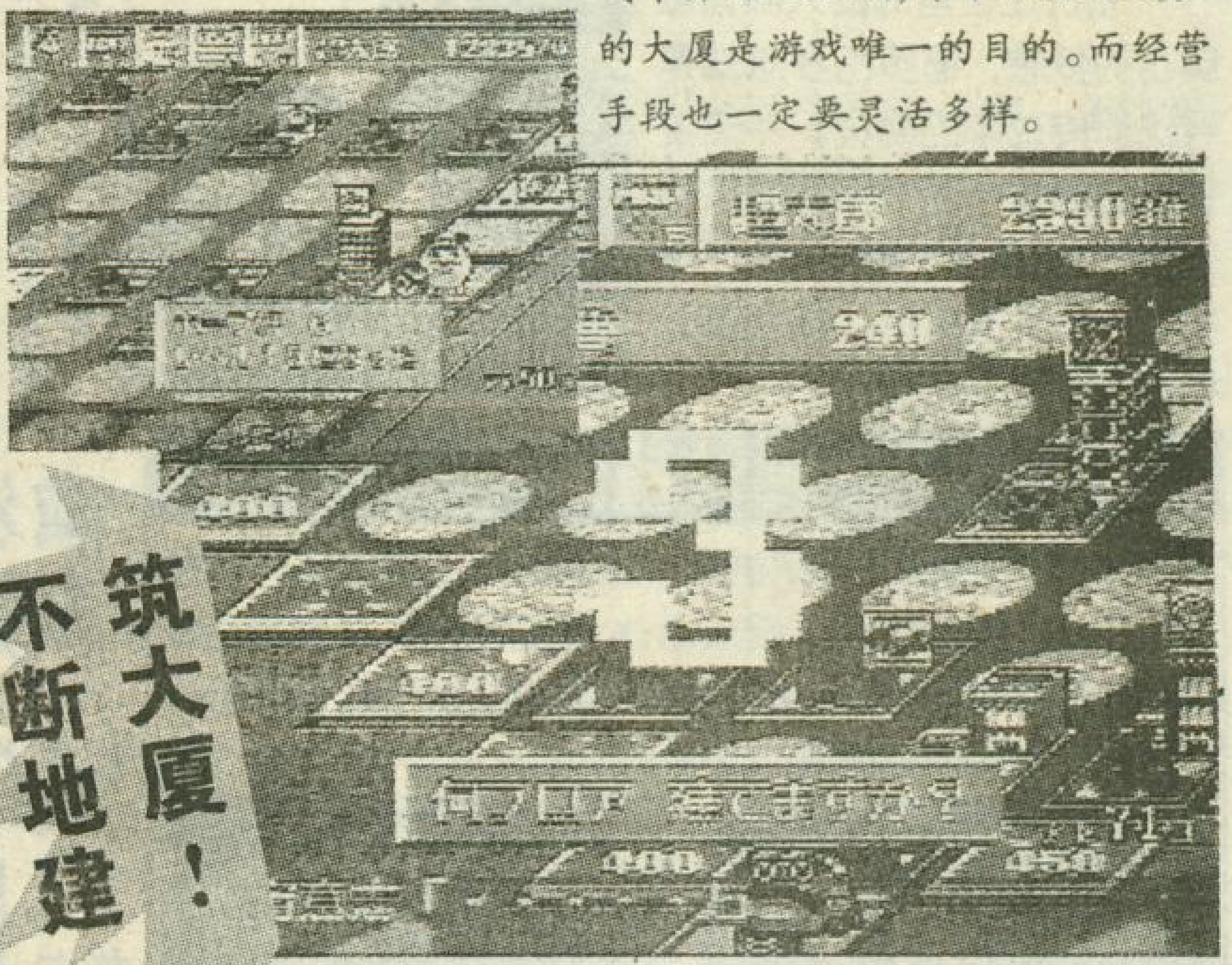
与众不同的桌上游戏登场！

由樱玉吉设计的角色在这款名为《TOWER DREAM》的桌上游戏中登场了！

本游戏与《大富翁》的规则基本一样，通过掷骰子在封闭的格子中前进，将空白地产购入并收取对手的过路费，之后再用大量资金将自己地产上盖起公司大楼，大楼一共能盖 20 层，越高收取的过路费也越高。所不同的是，大楼并非盖在道路上，而是盖在道路围起来的 LAND MARK 之上，而游戏中除了道路，有 75%的地方都是放置 LAND MARK 的地方。

游戏中可以将自己的小公司合并成大公司，从而赚更多的钱。另外，游戏中还会有许多有趣的事件及人物出现。

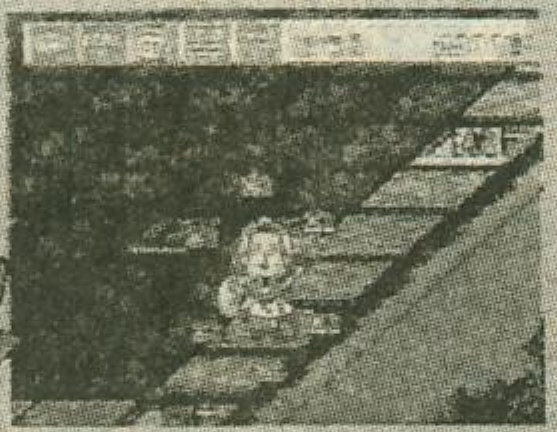
◀▼努力地歉钱，争取能盖起更多的大厦是游戏唯一的目的。而经营手段也一定要灵活多样。



不断地建筑大厦！

能带来好运的机会先生

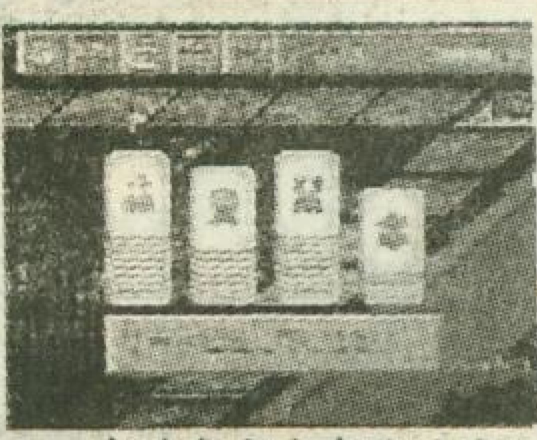


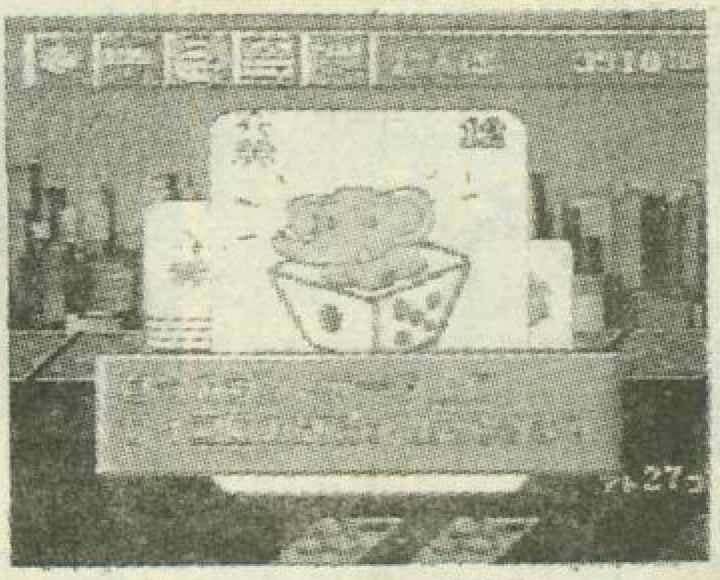


◀他会在游戏中任何地方出现。

机会先生可以在道路上自由来回，你如与他走入同一格，便会取得一件礼物，当然有好也有坏。

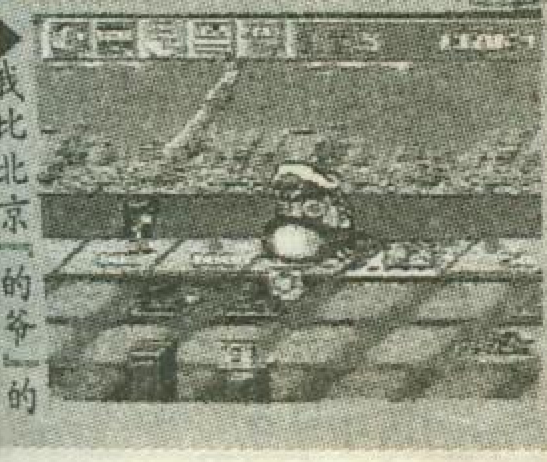
恭喜发财！





▲▶走进会发生事件的地方就会有些有趣的东西出现。

若与出租车先生走在同一格中，所走的格数便是投骰子数的两倍。



▶我比北京"的爷"的服务质量高多了。



出租车先生

会发生许多事件！



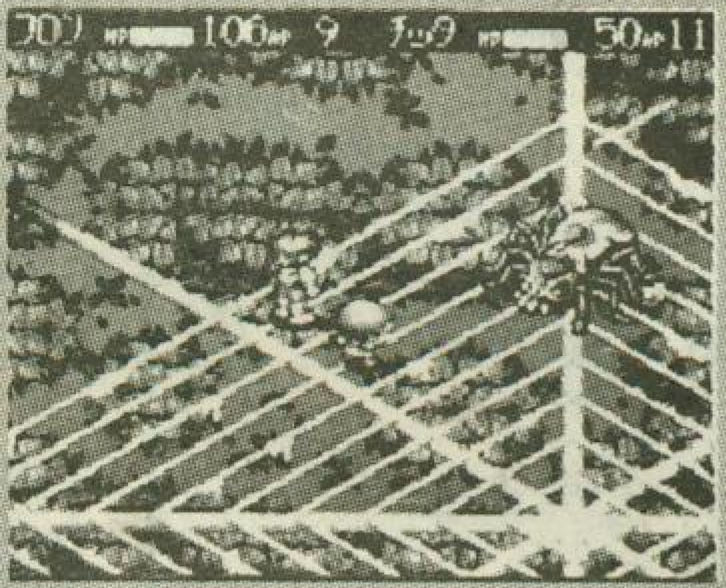
◀玩老虎机也是事件之一，玩者可以从中赚到许多钱。不过也会赔钱的哟。

怪兽岛

为寻精灵展开冒险

本游戏综合了动作性与解谜性的要素，视角与《皇帝的财宝》一样，作战采用回合制并且为手动模式。画面简洁明快，人物动作生动有趣，主角们不断努力，通过重重关卡，去寻找那传说中的精灵。

SFC	厂商 PACK IN VIDEO	类型 A·RPG
	容量 20M	



我们是在怪兽岛土生土长的冒险少年！

生长在怪兽岛的人都有着自己的梦想，福罗的梦想就是寻找那传说中的精灵。一天夜里他追随着一团神秘的光来到森林后，却遇到了怪物。为了保护随行的女友黛尔，福罗拔剑相迎，冒险从此开始了……



◀在世界的一隅，有一个怪兽岛，那里生息着无数不思议的生物。



◀青梅竹马的朋友福罗和黛尔决定一起去寻找那传说中的精灵。



福罗

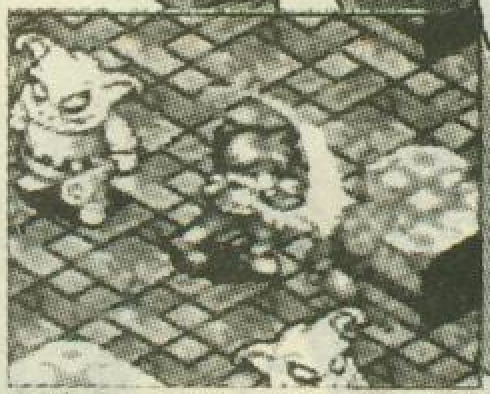
▶生长在怪兽岛上的少年，为了寻找精灵而展开冒险旅程。他擅长各种剑技。



黛尔

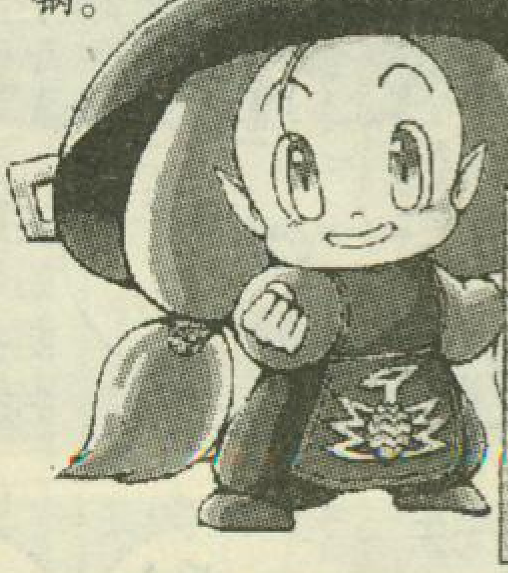
▶福罗的女友，追随他一起冒险的少女，会使用弓、箭及各种辅助魔法。





▼在旅程中遇到的神秘少女，掌握许多攻击系的魔法，但头上总扣着一口大锅。

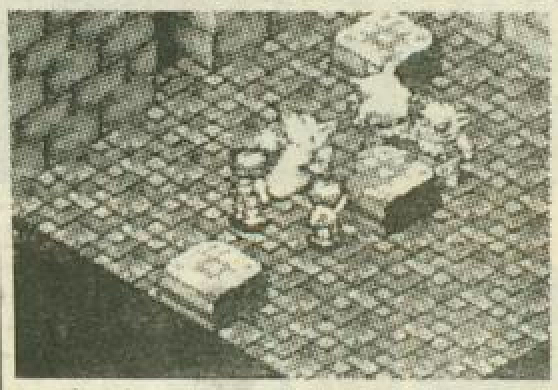
吉达





战斗系统

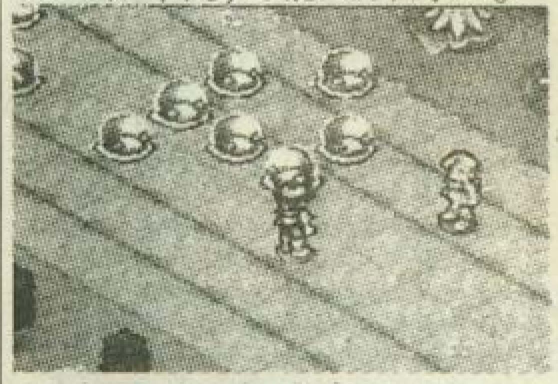
战斗采用回合制来进行，游戏进可以操纵任一名角色，可以 R 键来换人，A 键攻击，X 键使用道具，Y 键使用技能。在移动时即可以一起移动，也可以分别行动，但每场战斗最多只能有两名角色上场。



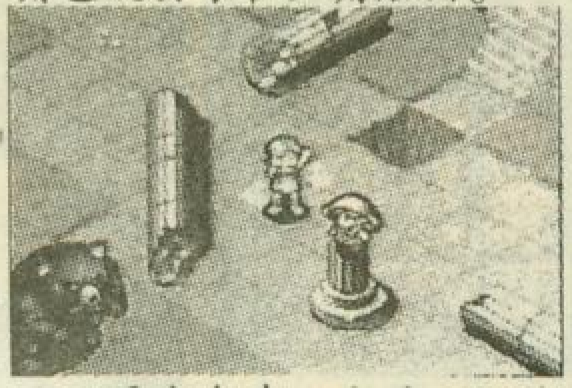
▲走到敌人面前便可攻击，若敌人动作慢，还能攻击两次。



▲若两人一起移动，另一名角色就会跟在主角后面。



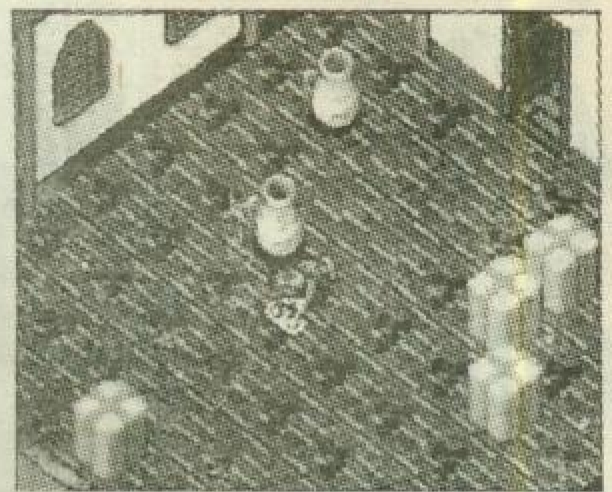
▲分开行动则自己操纵一人，电脑操纵另一人。



▲只要角色有一个的 AP，就可以使出各种技能。

过关系统

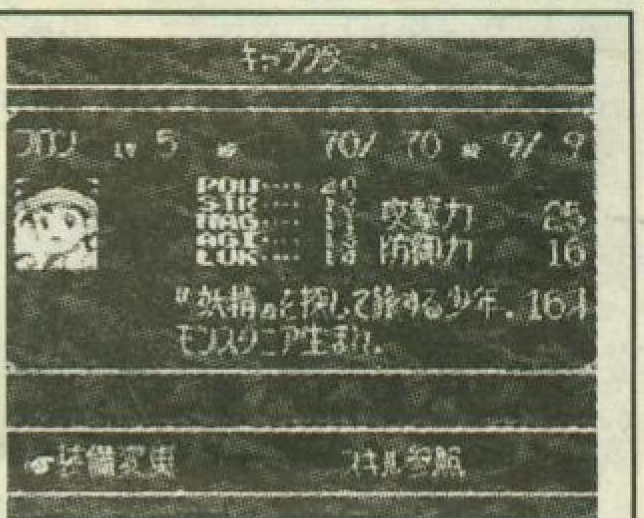
游戏有许多场战斗，每场通过的条件均会有些变化。一般来讲，分为将敌全灭、限时不死、解开谜题这三种。而且，有些地方根据选择的不同，事件也会不一样的。另外，每过一点参战的主角能力便会上长，也可以用宝物来提高能力。



▲完成不同的过关条件即可通关。这关的谜题象是擦地板。



▲有时会出现这样的选择，这将影响进程。

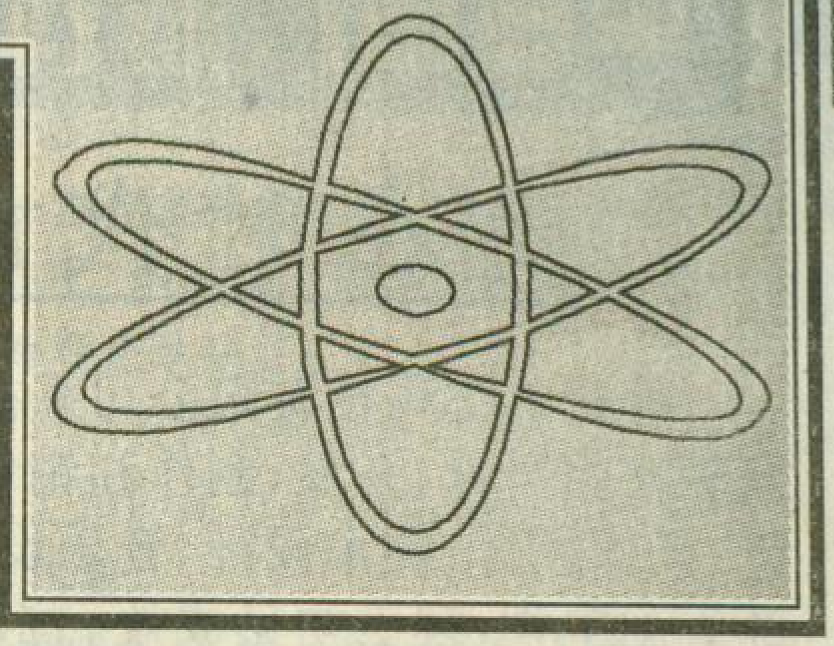


▲不断提升各种能力才能同更厉害的怪兽作战。

魔法阵グパクル

轻轻松松 快快乐乐

这是 TAKARA 公司于九五年推出的一款带有 RPG 因素的游戏，内容主要是做游戏，类似的还有《蜡笔小新 3》和迪斯尼公司的《米老鼠 6》。



GB	厂商 TAKARA	类型 ETC
	容量 4M	

怎么才能玩这款有十种我们玩起来并不轻松的轻松迷你小游戏呢?

本节目共设计有十种迷你游戏（ミニゲーム），丰富有趣，但游戏规则全是日文，很多玩友因此伤透了脑筋而无法进行游戏，现将游戏规则介绍如下：（难易为：A→D）。

1. **グルポカじゃんけん**（难度 C）：通过猜拳胜负来攻击对方，这种猜拳是小孩们常说的石头、剪刀、布。屏幕左右方分别是你与对方的拳，当画面显示出双方的手势时，你必须以最快的速度决定你是胜、负或是与对方相同，同时按 A 键攻击或 B 键防御。胜了必须攻击，负了必须防御，否则都将损失一格 HP。若反应不够快则可能本来胜了来不及攻击，负了来不及防御或完全判断错误。因此要眼明手快方可轻松战败 COM。

2. **ぐるぐるメモリー**（难度 D）：这是一个在许多节目中都有的游戏，即按 COM 所指定的画面顺序重复指定一次，当然不能出错。例如 COM 指定主角、主角、女孩、老头、女孩、国王、老奶奶、老头、主角或更多，你必须记住这个顺序再重复一次。

3. **げきりゅうをこえろ**（难度 A）：越过四条小河并趁河对面的门打开时跳进去便可，注意上下跳跃均可。

4. **きたきたダンシング**或**さっぱダンシング**（难度 C）：跟着老头跳舞。老头共有四种舞姿，当见他双手往某方摆动时，你必须按上下左右跟着他的双手摆动方向，也必须做到反应要快。

5. **パネル パズル**（难度 B）：在限定的时间（最高 1 分 20 秒）内按右图所给图形拼好左图便可。

6. **はやおしピンポーン**（难度 A）：抢先指出屏幕下方提示的卡通画。但难度为什么这么大，其一提示为日文，其二屏幕中有多达 20 张卡通画，而且 COM 也会与你比赛，你必须比 COM 先指出才行。必须要靠记下指令才战胜 COM。例如：**ニケのしょうめん**就是要你指出一张主角正面的画；而**ニケのみぎむき**和**ニケのひだりむき**分别是主角右侧、左侧的画；**ククリのしょうめん**、**ククリのひだりむき**分别是正面、左侧的小女孩；还有其他的，光看提示就头痛，更别说找，而且要比 COM 快，所以难度很大。

7. **しりとりキンダ**（难度 B）：相当于汉语里面的词语接龙。屏幕上共有 9 幅画，每幅都有名字，如老头**キタキタおやじ**、眼睛**マホウのめ**、猫**メケメケ**、狗**いぬ**、蛋糕**ケーキ**和**ジョウギ**、**ぬま**、**ルビーよろせい**、**ギップル**。起初 9 幅画是扣着的，先翻出一张，例如**いぬ**最后一个假名是**ぬ**，你必须从余下的 8 张中翻出**ぬま**，接着是**マホウのめ**、**メケメケ**等等。当然若翻错了，COM 会提示你这张代表什么，你必须记住，等轮到该翻这张时就翻出来。翻错了，就该 COM 来翻，你必须使翻对的数目大于 COM 才算胜利。不过电脑随时可能耍赖，一次性全部翻完。不过你若熟记了这些日文名，难度便会降成 D 了。

8. **わなげーむ**（难度 D）：用反弹的光圈射击小狗。该游戏不难，唯一提醒的是只有经反弹一次后的光圈才可击中目标，若目标在第三层必须“上”移动至上线，若目标在第二层必须移动到下线方能击中目标。

9. **ボンバーうおー**（难度 C）：丢雷管，你与对手分站左右两边，两边合计 5 颗雷管，按 A 丢至对方，若丢到对方身上，则失 HP 一格，直到对方 HP 耗尽为止。若动作慢了 5 颗雷管全被扔至一方，则那一方负，不管 HP 有多少。因为全部 5 颗雷管一次性炸掉了。

10. **ラストバトル**（难度 D）：你只能在中间上中下移动，若左边或右边有敌人接近按 A 键清除掉，直到对方 HP 减为 0。若动作慢了，被敌人碰到则会损失 HP 一格，要避免腹背受敌。

本节目虽说尽是做游戏，但却含有许多 RPG 要素，必须与人一一对话，否则仍不能将游戏进行下去。因为该节目中对话部分比做游戏要多好几倍，不懂日文的玩友几乎无法玩下去。下面就将游戏流程介绍给大家，爆机可能性就近乎成 100％了。故事流程很简单，游戏中共 8 个地点，一个村、一个城、一片森林都算一个地点，以示简化：

地点一，右上房间做游戏⑧，收一女孩→地点二，做游戏②，见到国王⑦（指游戏⑦，下同）→地点三，进右边一房间，回左边一房屋内收回女孩→地点一，右边第三间房⑧，升级到 L2→地点三，右边一小店内买钢剑→地点四，与猫战斗①，升级 L3→地点五，宴会上⑧，升级 L4→到左下角房间内入男澡堂，到后院与女孩对话，再到中间一房屋内与两个人对话，左行出城→地点六，③、④→地点七，进入后回到地点三，在右边一房间内②，再去左边原先进不去的房间，升级 L5，再加右边②→地点二，同国王对话⑥→地点七，对话后→地点五，从右边出口出城→地点八，山洞内第一层左下角⑥，右下角⑦，升级 L6，左上角⑤，到中间一个牢门处入第二层，右下角⑦，升级 L7，⑥，再到右边过牢门，入右边的山洞③，第三层找钥匙，笔者玩时在右上角的宝箱内（共 6 个），去开牢门，为救女孩，必须做①⑨⑩，救回女孩后再做④，全部流程结束。

本节目续关方式为密码，共 17 个字母玩者可自行记录。现提供一个离通关最近的密码，祝玩友们早日爆机：**ミキョチヤウ・ムユワ・モアアアリノ**。

文/张奥　责编/PINSER

广告

中国国产 游戏生力军 外星科技

走在时代前列

外星电脑科技有限公司系在中国福州注册成立的一家大型实业电子企业。主要从事电脑、电子游戏软件的设计、开发、制作和销售。公司拥有先进的各类型游戏专业开发系统。拥有各类专家、硬件设计、软件设计、美术设计、音乐设计及各类技术人员1百多人。成立三年来,致力于本土游戏的开发、设计研制工作,现已初见成效。首期推出了几十个优秀的国产8位游戏,将续续推出世嘉16位游戏及电脑光盘游戏,设计制作能力已达到世界先进水平,成为我国游戏软件行业一支主要生力军。为了进一步加快我国本土游戏的发展进程,公司将继续广招人材,诚征各种新的游戏创意。欢迎有志于此的同仁志士与公司携手并进,开创我国的游戏行业的新纪元。

三寒暑的心血 三周年的奉献

(首批游戏卡适用于各种任天堂、小天才、小霸王、裕兴系列8位游戏机)

完全国人制作

纯正中文游戏

卡带名称	价格	卡带名称	价格	卡带名称	价格	卡带名称	价格
模拟及RPG类游戏							
战国群雄传	90	基督山伯爵	90	外星战士	90	林则徐	90
决战太平洋	90	上海大亨	90	水浒传	90	争霸世纪	90
夺宝小英豪	90	岳飞传	90	爆笑三国志	90	光明之神	90
地道战	90	三十六计	90	外星战士2代	90		
双打枪战游戏							
超级战魂	50	沙漠风暴	50				
动作娱乐游戏							
真假猴王	50	西天取经二	50	阿卡历险记	50	猫王	50
金刚葫芦娃	50	神奇八宝	35	夜明珠	50	封神榜	50
镜花缘	50	梁山英雄	50	灵界护法	50	奥特曼	50
包青天外传	50	地球战士	50	超级大金刚	50		
学习卡							
数学CAI	35	英语3合1	35	文字2合1	35	天才小子	35
聪明豆豆	35	数学天才	35				

诚征各地区有实力的经销商作为代理,代理人将享有优惠待遇。详情请来电来函联系。

外星电脑科技有限公司:中国福州五四路国泰大厦六层　　邮编:350003
电话总机:0591-7535888　　传　真:0591-7553437
销 售 部:0591-7553451　　联系人:郑林荣　刘茵　穆凯

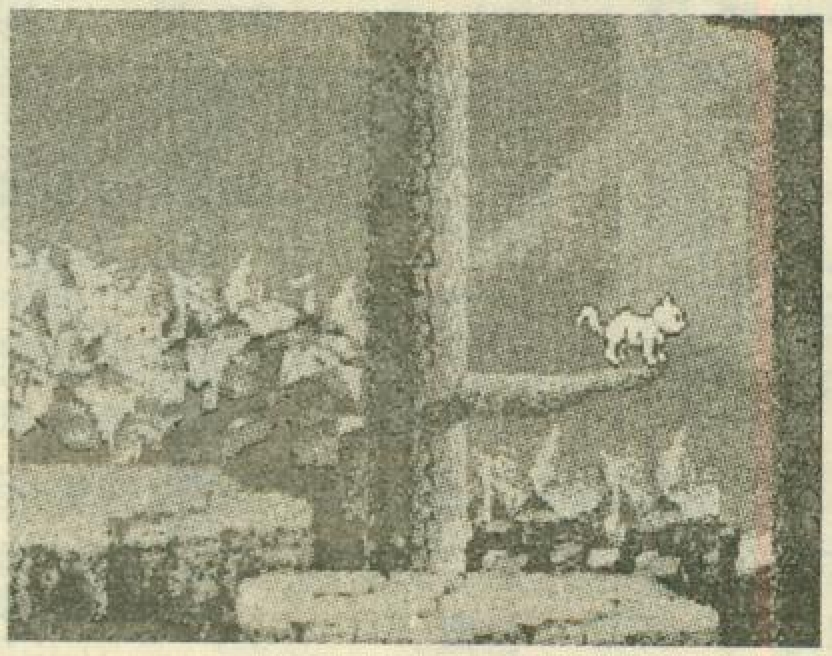


FC	厂商 外星科技	类型 ACT
	操作方式 手柄	

在和平的环境中过上幸福快乐的生活是人们与生诸来的追求。经济的发展衍生出时代的文明，进一步开化的人们开始更多的关注自身，关注自身生存的环境。然而世界的变乱令人们忧患；人们呼唤英雄，世界希望有救世勇者的铲平变乱力挽狂澜回归平和恰乐。外星电脑公司新技术近期推出的8位机游戏《猫王》就是向人们讲述了一个勇者的故事。

南方某地，有一个猫的王国，那是一片宁静祥和的乐土。世外桃源般的生活让猫民们尽享天伦之乐。然而，一场悄然而至的灾难破坏了人们生活的和谐，猫民们染上了一种罕见的怪病。据说，只有西方某山顶上生长的某种特殊的草药可以医治此病，但路途遥远艰险重重，要想取得这种草药谈何容易，整个猫国沉浸在死亡绝望的氛围里。

为拯救王国，一只勇敢的猫－小白毅然然挺身而出，决心去寻找草药，开始了西去的冒险之途。一路上，小白过荒郊，涉溪涧，越丛林，攀峭壁，穿蛇穴、暗道，杀败沿途之敌，最后直捣鳄巢，力克护药魔头，终于取得了宝药，拯救了自己的王国，挽救了生命垂危的猫民，小白也因其功绩被众猫推选为王。



玩这一款动作与冒险结合的游戏，玩友们感受最深的也许还是主角那流畅、惊险、刺激的动作。设计者着力刻画了主角的动态造型，给玩者一种直观、生动、新颖的感觉。主角行动时，奔跑、跳跃、扑冲、攀爬、翻滚、怒吼、转身等动作栩栩如生、活灵活现，主角停止动作等待时，摇尾、趴下做鬼脸等姿态维妙维肖让你倍感亲切。

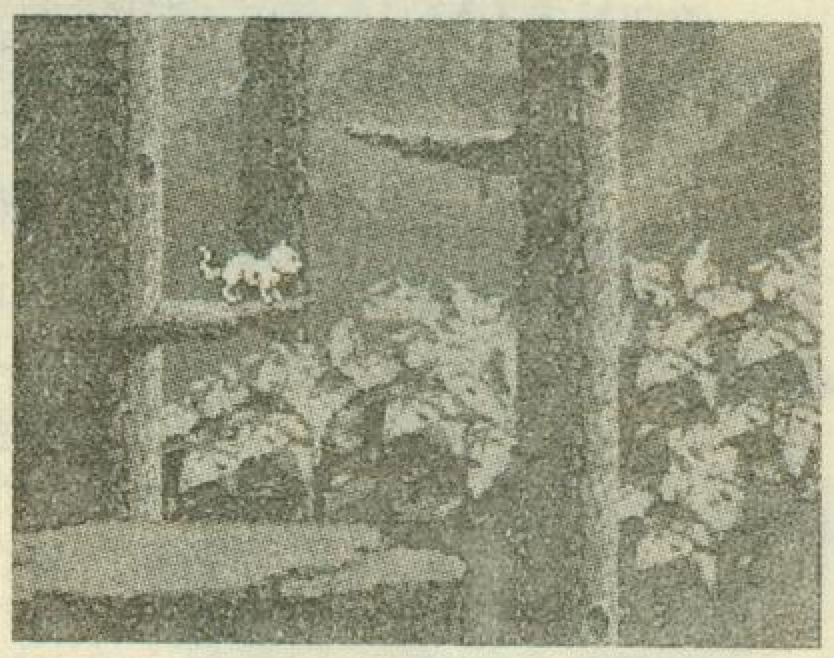
为方便玩友们操作，笔者将游戏的基本资料稍作公开，以助玩友们过关称王。

游戏开始后，玩者可以OPTION栏选择关数和难度，关数共8关，难度分难易两种，易为9条生命，难为3条生命。当所有生命用完时，游戏中断，会出现主角趴下喘息的画面，同时出现10秒倒计时，玩者只要在10秒内按任意键方角会立即爬起，发出复仇的怒吼，奔跑出画面，继续游戏，否则GAME OVER。但续关只能有三次机会，若三次仍未能过关，玩者只好卷土从来了。

玩者在游戏中可以看到屏幕上有两处小显示窗：左下角的生命显示和右上角的武力显示窗，他们分别显示主角的生命指数和武力指数。

生命指数：初始值为10格，遭到攻击后减少一格，10格全部消耗完时表示失去一条生命。

武力指数：初始值为10格，每攻击一次失去一格，10格用完后，主角只能靠跳扑攻击。



生命与武力是主角冒险的根基，玩者游戏时要尽可能珍惜。当然，玩者在游戏中可寻找机会获得生命增强武力，但这需要靠杀死敌物取得宝物才行，游戏中可供主角取得的宝物有4种：

花朵：补充生命指数2格
红心：填满生命指数
丹丸：补充喷气攻击指数2格
猫头：增加一条生命。

请看下次报导

外星电脑科技制作的FC节目
完全中文的战略SLG！

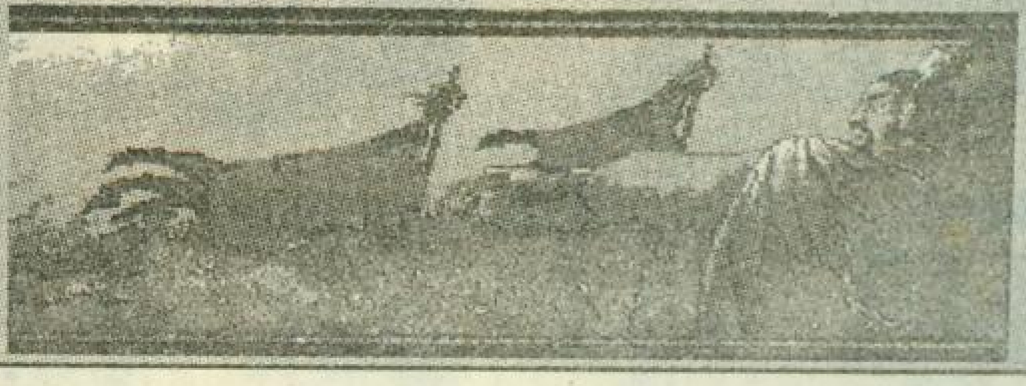
战国群雄传



战国乱世，天下属谁？
一统九州，舍我其谁？

战国是一个极富魅利的历史时期，是一个英雄豪杰左右乾坤的时代！而复杂离奇的宫廷斗争、大刀阔斧的政治改革、弥漫杀气的诸侯会议、恢宏壮观的战争场面，更使这一时代增添了几分传奇色彩。

都说乱世出英雄，只恨身不逢战国。那么请进入《战国群雄传》的世界吧！



天堂任鸟飞

苍狼传说

绿茵小将 汗洒球场

由日本漫画家大岛司在“周刊少年 MAGAZINE”上连载的大受好评的漫画作品《苍狼传说》搬上了 GB 的舞台。而此游戏的系统及方式几乎与高桥阳一的《足球小将》在许多机种推出的游戏《天使之翼》一样，采用真实时间加指令选择制进行游戏。

GB	厂商 BANPRESTO	类型 SPG
	容量 4M	发售日 4月7日

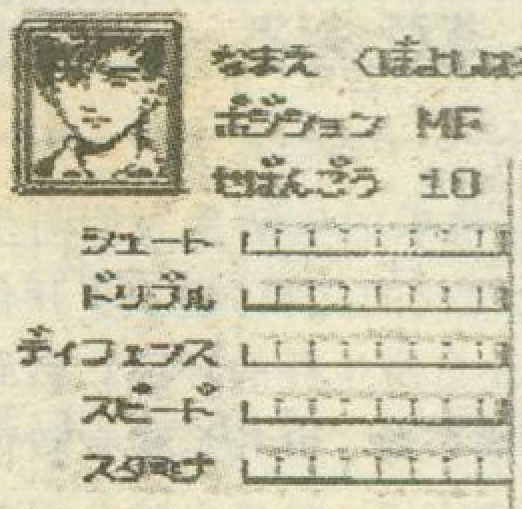


又一群为着冠军理想而奋斗的足球少年！

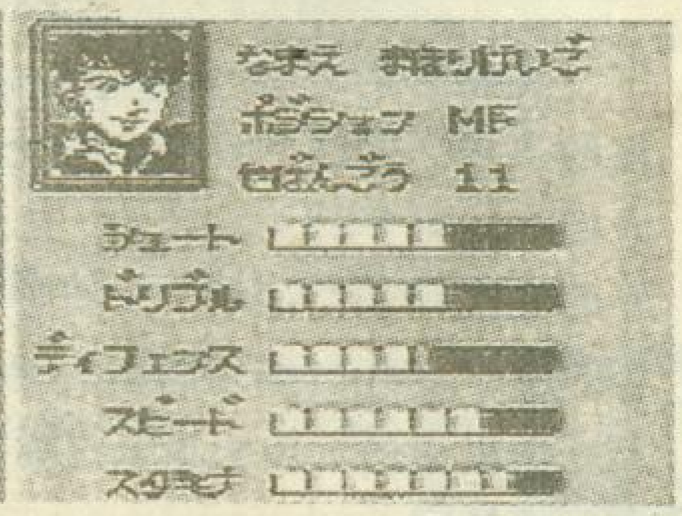
游戏基本上与《天使之翼》一样，无论队员传球、过人、射门都要通过指令来实现，这虽然好象不如一般足球游戏直观与痛快，但却为必杀球的设计找到了非常好的载体，再加上过程的动画演出，更是一般足球游戏所无法达到的一种刺激与兴奋。



▲游戏中的动画演示与《天使之翼》一样。



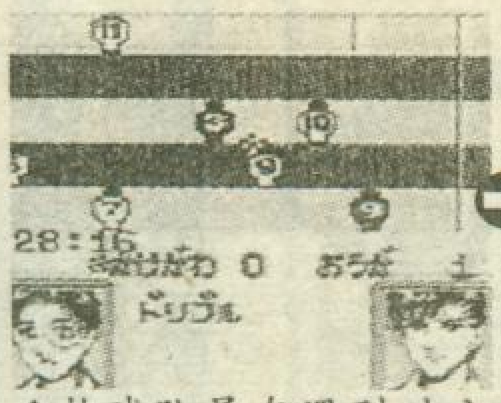
▲久保的各项能力均很高，是挂川的中场核心。



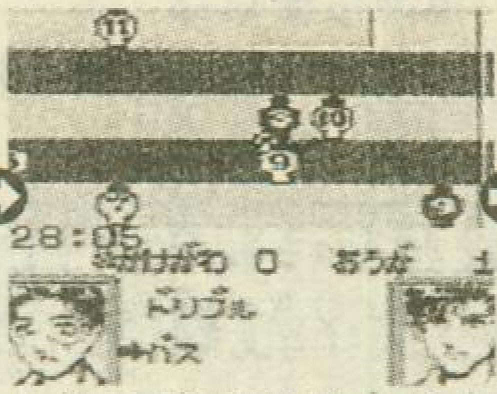
▼每名队员的能力均有不同，主力明显比别人高。

游戏完全依靠指令来进行

无论进攻还是防守，都要靠选项来决定你所控制的球员如何行动。而每名队员都有详细的技术数值，能够利用队员的特长，就能够让挂川高中取得胜利。



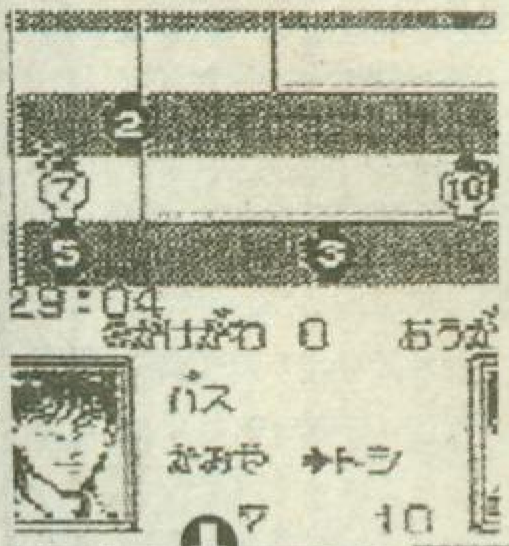
▲执球队员在遇到对方阻拦时，就要做出反应。



▲按 B 键好可调出指令菜单，可选择过人或是传球或是射门。



▲之后电脑便会按照指示做出相应的反应。



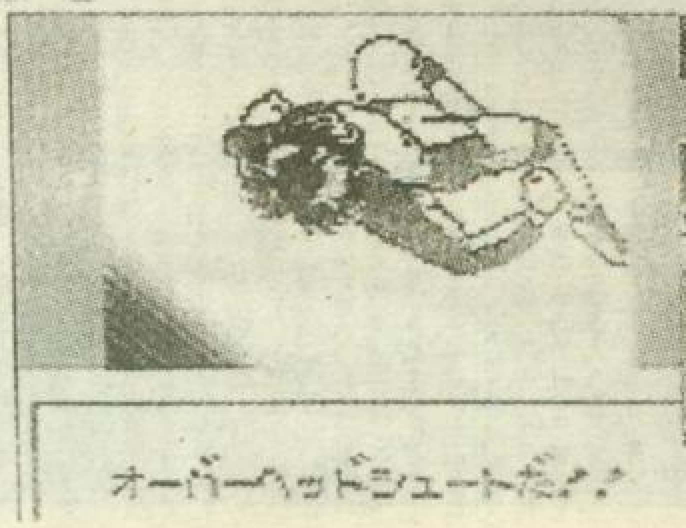
▼这时在禁区内的田仲便可使出『幻之左射球』。

◀在不足30分钟时由神谷传至禁区内。

忠实于原著的设计

本作忠实体现漫画原作中，足球少年们的风采，连必杀技也全不放过。不同于《天使之翼》的是，本作中队员使用必杀技不用消耗体力，只要达到一定条件即可使用任何一种必杀技。







▲无论何时，让平松传至禁区。
◀之后田仲便可使出倒勾射门。

挂川队队员



久保	白石	平松	田仲
拥有超高能力的天才球员，是中场核心。	天生就对足球酷爱，是挂高的守门员。	在技术和速度方面可称天才的前锋。	会踢出“幻之左射球”的挂高王牌球员。



佐佐木	新田	马崛	神谷
擅长撞墙式二过一的球员，打前锋位置。	能准确投球至远处并专心练习的后卫。	具有巴西足球风格及技术的中场球员。	拥有最优秀控球力的挂高球队队长。



服部	矢野	大冢	赤堀
在速度上非常得意，是挂川队的后卫。	负责挂川的后防，是后卫的中坚力量。	体格魁梧的中场，对自己的体力颇具信心。	可活用其修长的身材，是后卫中的后卫。



以真诚换信誉　以信誉保质量

咨询电话:0731－2229097　查询电话:0731－2229109

批发电话:0731－4427424　投诉电话:01397310081

土星、索尼平价软件一律25元

所有机器及配件价格请参照10月和11月广告或来电咨询,免费索取新软件目录。

*邮购地址:湖南省长沙市蔡锷北路123号(友联游戏中心)　*邮政编码:410005

*因邮购工作量大,请外地玩友办理邮购时写清回邮地址、联系电话、姓名及机型软件名称。(如购买软件数量较多,请在汇款单上多写几个备选节目名称)。

购机、购碟赠日本原装精美卡通画。

湖南友联游戏中心

OVER BLOOD

搜肠刮肚 冲出重围

自从《BIO HAZARD》推出后，一股围绕着“生化危机”展开的此类游戏便风起云涌，试看目前的市场，已被此类游戏所充斥……

PS	厂商 Riverhill soft	类型 AVG
	媒体 CD-ROM	

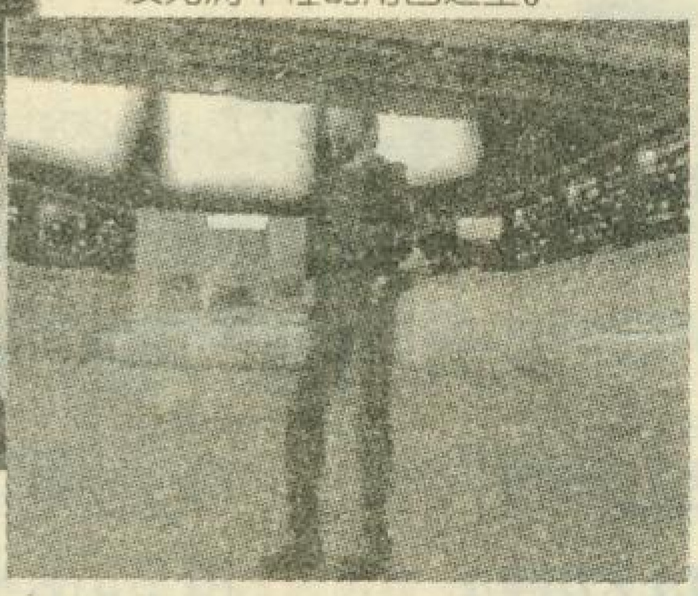


诡异，谜题等等构织出的新冒险画卷！

故事是以谜般的近未来的研究设施为舞台，你扮演的是一名因为被实施了冰冻睡眠而记忆尽丧的男子，在一幢地上1层、地下4层总共80间房间的研究所中进行这场冒险。游戏比起《BIO HAZARD》更注重解谜性，而故事性就有些老套，没有什么新意。不但故事架构显得单薄了些，游戏的长度也短得可怜，据传不到3个小时即可爆机。另外冒险的途中也会有伙伴加入，有机械人、谜之女性两人，借助他们的力量探求秘密，揭开记忆之谜。



逼真的人物头像



▼用 POLYGON 描绘的美丽背景及充满个性的角色造型。

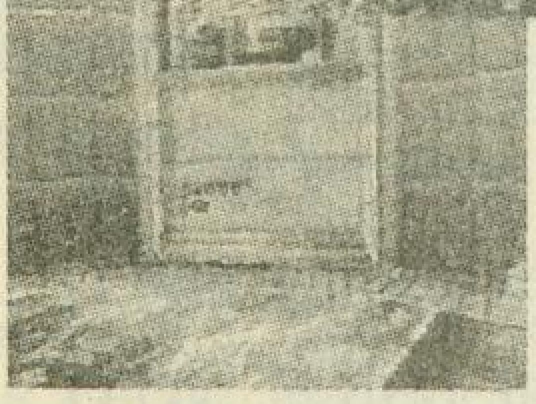
3种不同的视点



◀以正常视角可全方位观看主人公四周情况的视点。

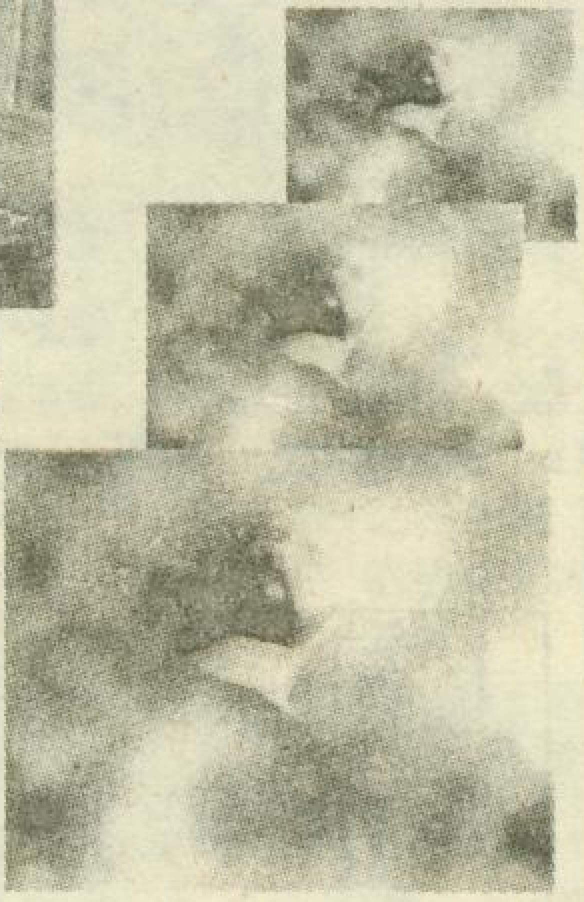


▶以主人公背后为视点范围，称为 Follow Sight。



◀以主视角为范围的追力视点。

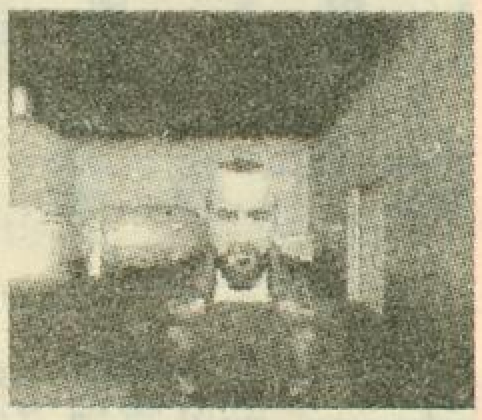
在一片充满迷离的雾气中，在一片已属于未来的世界中，只有他能安然地睡在这里，只有BLOOD……



角色调换系统

随着冒险进程的进行，可操作的角色也可随之改变，只要按住 R1 键即可自由调换角色，特定的角色在特定的地方会发挥他的特殊能力，好好掌握这点后，爆机简直就是小 CASE 了。

拉兹肯



▶重视使用武器和体力的男性角色。

PIPO 比波



▶在狭窄的场所适合它小的身体探索。

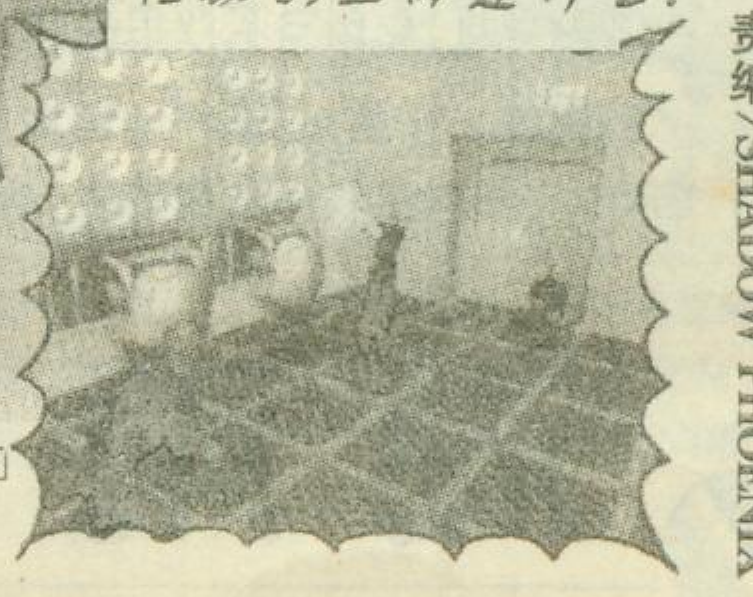
米莉亚



◀与拉兹肯一样失去记忆的女性角色。

不可缺少的动作要素

主人公拉兹肯在特定的场所会操纵铳等武器，武器干什么用呢？当然是为杀敌了，于是动作之战展开了，诸多的怪物（其形象似乎有些搞笑而不可怕）纷纷嗷嗷地出现，开始全是一些小卒，最后的完全体可才是真正的劲敌啊！



怪物的正体是什么？



▲▶严阵以待，用你的拳头和枪支去迎接怪物的袭击吧！

责编/SHADOW PHOENIX

魂之利刃

绚丽剑争
夺命先锋

早在今年第4期上介绍过的它终于驾临PS，并且比起街机更是“百尺竿头，更进一步”，不提加入的2名新人，光是开场CG动画已令许多人们下巴掉到了地上(夸张了些)……

PS	厂商 NAMCO	类型 3D-FTG
	媒体 CD-ROM	



比起街机，PS具有许多原创模式令这款格斗力作在如今这个3D大侠们乱飞的年代独树一帜，擎起又一杆大旗。在强手如林的日本期待名作中她也跻身于榜内，可见她的魅力一斑。另外人物各自手持的独门兵器更是令本已十足动感的游戏平添一份特色(对呀，何时《侍魂》也出3D版啊!扯得太远了吧……)。



时间挑战模式

以最快速度打倒包括最终首领在内的11位角色，向时间挑战，向自己挑战！



◀去为圣剑而战吧！



◀在美丽的寺院内角逐见店有辱佛门呢？

生存模式

1个人的体力究竟能与多少人抗衡，在生存模式中得以证明。磨炼你意志、锻炼你武力的时候到了。



◀粉红色的背景下隐藏着什么？杀机！



◀武器槽的导入更令战斗画面异常光彩照人。

组队模式

编成1~5人的队伍战斗为团体战，在《铁拳2》中已有出现，何时能象《格斗之王》那样呢？



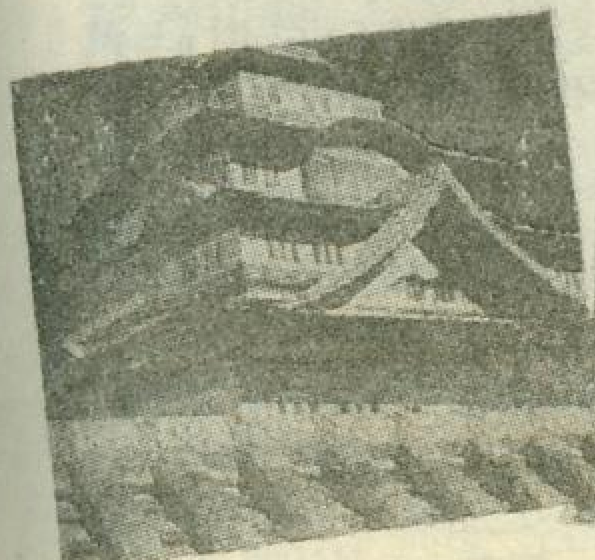
◀集结战士的POWER FIGHT！



◀ROCK毫无怜香惜玉之心，将成美那打个够呛。

责编/SHADOW PHOENIX

SOUL EDGE 这柄魔剑引出的战事发动了









梦幻模拟战Ⅲ

爱与仇恨
冰雪与火

SS 的机主们终于盼到了《LANGRISSER Ⅲ》，就象游戏战斗时士兵们的呐喊声一样，玩过这款游戏的人一定也会欢呼。由于本游戏较前几作在系统上改动较大，故这期我们挑选出对攻关帮助较大的资料及前几版的攻略奉献给大家。

SS	厂商 NCS	类型 SLG
	媒体 CD-RCM	发售日 10.18



《LANGRISSER Ⅲ》的问答及其他资料公开！

在游戏开始，照例要回答光之女神露茜莉丝的问题来决定主角迪哈尔特的职业能力，但这次的问题多达 27 个，而且人物也增加了一项"结盟"能力(アライメント)。

问题 1　要成为无敌的部队，你认为最重要的是什么？

A 统率力　基本属性为步兵，至问题 2
B 机动力　基本属性为飞兵，至问题 3
C 破坏力　基本属性为骑兵，至问题 4

问题 2　要成为英雄所需要的是什么？

A 勇气　LV10 之后追加属性为骑兵，至问题 5
B 魅力　LV10 之后追加属性为飞兵，至问题 6
C 不屈的精神　LV10 之后追加属性为枪兵，至问题 8

问题 3　要成为英雄所需要的是什么？

A 温柔　LV10 之后追加属性为步兵、魅力 +2、结盟 +5，至问题 6
B 勇气　LV10 之后追加属性为骑兵，至问题 7
C 不屈之精神　LV10 之后追加属性为枪兵，至问题 9

问题 4　要成为英雄所需要的是什么？

A 温柔　LV10 之后追加属性为步兵、魅力 +2、结盟 +5，至问题 5
B 魅力　LV10 之后追加属性为飞兵、魅力 +3，至问题 7
C 不屈之精神　LV10 之后追加属性为枪兵，至问题 10

问题 5　以下哪种东西是你所喜欢的？

A 暴风雨前的寂静　LV30 之后追加属性为飞兵，至问题 11
B 充满海水香气的海风　LV30 之后追加属性为水兵，至问题 11
C 树叶飞舞的秋风　LV30 之后追加属性为枪兵，至问题 11

问题 6　以下哪种东西是你所喜欢的？

A 充满海水香气的海风　LV30 之后追加属性为水兵，至问题 11
B 树叶飞舞的秋风　LV30 之后追加属性为枪兵，至问题 11
C 经过草原的夏风　LV30 之后追加属性为骑兵，至问题 11

问题 7　以下哪种东西是你所喜欢的？

A 温柔的微风　LV30 之后追加属性为步兵，至问题 11
B 树叶飞舞的秋风　LV30 之后追加属性为枪兵，至问题 11
C 充满海水香气的海风　LV30 之后追加属性为水兵，至问题 11

问题 8　以下哪种东西是你所喜欢的？

A 暴风雨前的寂静　LV30 之后追加属性为飞兵，至问题 11
B 经过草原的夏风　LV30 之后追加属性为骑兵，至问题 11
C 充满海水香气的海风　LV30 之后追加属性为水兵，至问题 11

问题 9　以下哪种东西是你所喜欢的？

A 经过草原的夏风　LV30 之后追加属性为骑兵，至问题 11
B 温柔的微风　LV30 之后追加属性为步兵，至问题 11
C 充满海水香气的海风　LV30 之后追加属性为水兵，至问题 11

问题 10　以下哪种东西是你所喜欢的？

A 暴风雨前的寂静　LV30 之后追加属性为飞兵，至问题 11
B 温柔的微风　LV30 之后追加属性为步兵，至问题 11
C 充满海水香气的海风　LV30 之后追加属性为水兵，至问题 11

问题 11　你认为神是在哪里的呢？

A 天上界　LV50 之后追加属性为神官、结盟 +10、苏菲亚友好度 +1，至问题 12
B 神是不存在的　LV50 之后追加属性为魔步、结盟 -10、苏菲亚友好度 -1，至问题 14
C 存在于一切有形之物之中　LV50 之后追加属性为弓兵，至问题 13

问题 12　当世界陷入灭亡的危机时，能够拯救我们的东西是？

A 伟大的诸神　追加魔法为 FORCEHEAL、知力 +5、佣兵 HP 回复修正 +1、结盟 +10，至问题 15
B 丰富的知识　追加魔法为 THUNDER、知力 +8，至问题 16
C 自己的力量　力量 +1、守备 +1、体力 +2，至问题 17

问题 13　你所指挥的部队所追求的是？

A 充分的兵力　佣兵之雇用上限 +1、佣兵 HP 回复修正 +1，至问题 16
B 高昂的士气　A 修正 +2、佣兵 HP 回复修正 +1，至问题 17
C 完整的统率　A 修正 +1、D 修正 +2，至问题 18

问题 14　你认为在哪种能力上优秀的部队是理想的呢？

A 自己的力量比军队的能力更重要　力量 +2、守备 +1、体力 +2，至问题 17
B 钢铁般的防守　守备 +1、D 修正 +2，至问题 18
C 将敌人粉碎的破坏力　力量 +1、A 修正 +2

问题 15　你一生追求的是什么？

A 权力　追加道具为长剑，至问题 20
B 财富　初期资金 +80，至问题 21
C 知识　知力 +4，至问题 22

问题 16　你希望可以在这世界上为了什么而生？

A 为了保护爱人　追加魔法为 PROTUCTION1、知力 +2、魅力 +2、迪雅莉丝、莉芙妮、露娜、苏菲亚、菲妮亚友好度 +1，至问题 20
B 为了令自己高高在上　力量 +2、守备 +1，至问题 21
C 为了达成梦想　追加魔法为 ATTACK +1、知力 +2，至问题 22

 本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

问题 17　在补给物资时，你若是受到敌人突袭的话会怎样做？

A 后退　MV 修正 + 1、佣兵 HP 回复修正 + 1，至问题 21

B 反击　A 修正 + 1，问题 22

C 防御　D 修正 + 1，问题 23

问题 18　一支己方的侦察部队受到包围，但你的部队亦在危险状态，你会作出哪种指示？

A 命令退却　追加道具为增速鞋、MV 修正 + 1、魅力 -2，至问题 22

B 呼召援军、进行防御战　追加魔法为 PROTUCTION1、知力 + 2，至问题 23

C 前往救助侦察部队　追加魔法为 HEAL1、知力 + 2、魅力 + 2，至问题 24

问题 19　当你取得强大的力量时，你会将那种力量用在什么地方？

A 为了保护人们　追加道具为纹章、魅力 + 2，至问题 22

B 为了支配一切　守备 + 2、力量 + 1，至问题 23

C 为了贯彻正义　追加道具为十字架、佣兵 HP 回复修正 + 2、结盟 + 2，至问题 24

问题 20　对你来说，爱是什么？

A 是互相奉献的东西　追加魔法为 FORCE HEAL1、知力 + 2、迪雅莉丝、莉芙妮、露娜、菲妮亚友好度 + 1，至问题 25

B 是接受的东西　体力 + 3，至问题 25

C 是无限的力量泉源　力量 + 2、守备 + 1，至问题 25

问题 21　你对这世界有何期望？

A 爱与希望与勇气　力量 + 1、迪雅莉丝、莉芙妮、露娜、苏菲亚、菲妮亚友好度 + 1，至问题 25

B 不受拘束的自由　知力 + 2、佣兵雇用数上限 + 1，至问题 25

C 有秩序的统一　A 修正 + 1、D 修正 + 1，至问题 25

问题 22　什么是统治者所需要的能力？

A 魅力　佣兵雇用数上限 + 1、知力 + 2、魅力 + 2

B 决断力　追加魔法为 QUICK、知力 + 2、精耐性 + 1

C 实行力　佣兵雇用数上限 + 1、魅力 + 2

问题 23　在战争的前一晚，你要和恋人告别时会怎样做？

A 告诉她不用担心　知力 + 2、魅力 + 2，至问题 25

B 温柔地抱着她　体力 + 3、魅力 + 2，至问题 25

C 默默地微笑后离开　炎耐性、冷耐性、风耐性、雷耐性、圣耐性、精耐性、魅力 + 1，至问题 25

问题 24　男人是什么？

A 包容一切的爱　追加魔法为 HEAL1、知力 + 2，至问题 26

B 炽热的魂魄　佣兵雇用数上限 + 1、力量 + 1，至问题 26

C 钢一般的肉体　D 修正 + 1、体力 + 1、守备 + 1，至问题 26

问题 25　在开始战斗时，你会希望自己有什么能力？

A 丰富的战术知识　知力 + 4，至问题 26

B 冷静的判断力　守备 + 2、D 修正 + 1，至问题 26

C 强大的力量　力量 + 2、体力 + 2

问题 26　你认为理想的部队是怎样的呢？

A 少数而精锐　A 修正 + 3、D 修正 + 2、佣兵雇用数上限 -1、佣兵 HP 回复修正 + 1，至问题 27

B 个别力量少而部队大　追加魔法为 ATTACK + 1、佣兵雇用数上限 + 1、知力 + 2，至问题 27

C 自己一个人已经足够　力量、守备、体力、知力 + 2、炎耐性、冷耐性、地耐性、风耐性、雷耐性、圣耐性、精耐性 + 1，至问题 27

问题 27　最后要问你是为何而战的？

A 为了得到名誉　力量 + 2、知力 + 2、魅力 + 2，问题结束

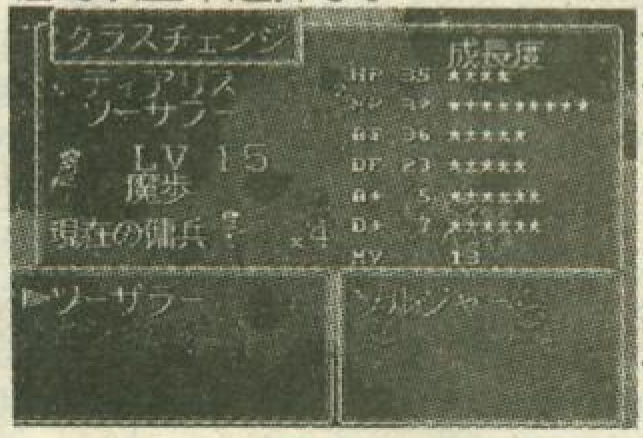
B 为了保护祖国　知力、结盟、炎耐性、冷耐性、地耐性、风耐性、雷耐性、圣耐性、精耐性 + 2，问题结束

C 为了保护所爱的人　追加魔法为 PROTECTION + 1、知力 + 2、守备 + 1、迪雅莉丝、莉芙妮、露娜、苏菲亚、菲莉亚友好度 + 1，问题结束

《LANGRISSER Ⅲ》在系统上比前几作改进很大，下面就比较重要的几点向大家作介绍。

关于转职及雇佣士兵

在本作中一名主角可以同时拥有好几个不同属性的职业。当指挥官的级别 15、25、45 时，基本职业就会进化；而当指挥官的级别分别达到 10、30、50 的时候，会增加另一个不同属性的职业。如女主角迪雅莉丝在开始时的职业为神官系的主教（ビショップ），当达到 LV10 时，增加一个魔步系的职业魔术师（ソーサラー）；而达到 Lv15 时，若当前职业仍为主教，则会进化成神官系的圣骑士（パラディン）。如此在战斗之前，在转职神殿中即可随意在两种不同属性的职业中选择了。



◀职业的自游选择可以让一名指挥官应付不同的战场需要。

雇佣士兵要在战斗开始之前，这与前作是相同的。开始时每一种职业只能雇佣一个兵种，随意水平的提高可雇的兵种则会不断地增加。而每一名指挥官最多可雇八队士兵，即 80 名。比如一名指挥官在战斗前雇了六队士兵，那么在战斗中即使士兵全被消灭掉，但只要有足够的时间来恢复（可用治疗、魔法、道具），还可以再补充回来，直至你所雇佣的数目，即 60 名。这一名是与前几作不同的。

关于移动系统

本作在战斗时没有采用回合制，而是半即时制的。首先，要确定每一名指挥官要做什么，如治疗、使用魔法、道具等，而移动是其中最常用的行动。移动只需要确定指挥官在移动范围内的目的地即可。称动的路线可以是直线，也可以拐弯，因为你可以确定好几个目标地点，即使是来回折返也可以，这样有时可以绕过你不想接触的敌人。移动的模式（モード）有三种："通常"即一般情况；"高速"即可增加移动范围，防御力会相对下降；"防御"则不能移动，但由于部队做了防御的准备，防御力会提高不少。



◀多数情况下，移动是不必一步一步设定的，只需制定大致的方向就行了。

这样，在你布置好之后，选择"作战开始"，敌我双方就会按照预定的行动路线及方式开始行动。所以，移动时预测敌方的行动很重要。

关于战斗系统

前几作中，战斗是要控制每一个部队的，包括佣兵（因交给电脑控制不如意），而本作中并不需要具体控制佣兵，只需要对指挥官下达命令即可。当敌我双方任何一个部队相邻时，只要没有选择治疗、魔法、道具等就会发生战斗，同一回合内己方的一支部队若与多支敌方部队相近，则会发生多次战斗，这比较附合实际。如果你采用真实的战斗方式，那么每支部队的行动方式、攻击目标、所处位置（指战场之中）均可由你来指定，你战术方面的技能可以发挥至极；若将战斗动画关闭，就时间而言是非常令人满意的。

关于其他

本作中丰富了道具及宝物，还保留了召唤魔兽的系统，另外还增加了特技系统，基本使用方法与魔法相类似。本作分支剧情基本上比较少，游戏中也会有些选择回答的问题，一般是对人物之间关系，能否得到宝物产生影响，除去进入隐藏剧情外，对游戏的进程影响的不多。

和平的世界中为什么会有战争呢？游戏中会有答案！

拉卡斯王国（ラーカス）处在大陆的中央，北面是利库利亚帝国（リグリア），南面是盟国巴拉尔王国（バーラル）。凭着王都拉卡西亚（ラーカシア）上空浮游城的力量，一直维持着和平的时代，繁荣兴盛。

今天，在这浮游城内，正举行一位年轻骑士的任官仪式。迪哈尔特（ディハルト）一直以来梦想有一天能成为骑士，并为此而接受严格地修行。到了今天，他的努力，终于有成果了。但就如要粉碎他的幸福一样，一群不祥的黑翼正在迫近浮游城……

SCENAR10－01 浮游城・袭击

在浮游城地下祭坛内，近卫骑士杰利奥尔（ジェリオール）告诉迪哈尔特仪式即将举行，并祝贺他。但在浮游城附近的一个山丘上，利库利亚帝国的欧迪缪勒元帅（アルテミュラー）正率领大军准备在暴风雨的日子里从空中突袭浮游城。

在浮游城的宫殿内，威廉侯爵正式授与迪哈尔特骑士的称号。跟着，杰利奥尔也宣布将与莱娜（レイナ）结婚。大家正高兴的时候，士兵却突然将敌人来袭的消息报告给大家。威廉侯爵决定自己和杰利奥尔负责东面的防御，而迪哈尔特和威廉侯爵的女儿迪雅莉丝（ティアリス）负责西面的防御。

由于两侧相互不通，而西侧的敌人又不强，所以基本不用费心思考，只要用迪哈尔特攻击，迪雅莉丝加 HP 即可。

而东侧战斗则极为惨烈，虽然威廉侯爵与杰利奥尔将敌军大部分击败，并重伤了副将法娜（ファーナ），但却不能抵挡强大的欧迪缪勒元帅。威廉侯爵用最后一口气让迪哈尔特去拉费尔（ラフェル）去向盟国巴拉尔请援兵。

欧迪缪勒将支撑浮游城的水晶毁掉后，浮游城便开始坠落，迪哈尔特趁机将大家救出。杰利奥尔受了重伤，在山顶上大家悲伤地看着浮游城坠落。由于父亲突遭不幸，迪雅莉丝十分悲伤，不愿马上离开，此时会出现三个选项，以示迪哈尔特要对她说什么：1、让她看见你的笑容；2、说："杰利奥尔他……"；3、说"跟我们走吧！"。选择第一项比较好。

SCRNAR10－02 拉费尔之狂气

在拉费尔的教堂内，神官虽尽力为杰利奥尔治疗，但仍无济于事。这时士兵来通知大家敌人来袭。而杰利奥尔也知道自己不行了，让迪哈尔特带着迪雅莉丝及莱娜逃走。迪哈尔特答应他一定要成为出色的骑士回到此镇。于是大家，尤其是莱娜在极难舍中离开了杰利奥尔。

出了教堂，迪哈尔特竟发现敌人竟是盟国巴拉尔的军队，虽然迪哈尔特与巴拉尔王族有很亲密的关系，但人家并不理会他的自报家门。

这关要掩护作为 NPC（NON PLAYER CHARACTER）的莱娜及平民从南门逃跑，要让迪哈尔特到镇东南角的城门处堵住敌兵，并让迪雅莉丝负责回复 HP。由于负责追击的迪奥斯将军不愿滥杀无辜，所以他和副官雷德（リード）一开始并不会行动。

当第一队市民逃出之后，镇子西南方会出现一个叫银狼（シルバーウルフ）的侠盗来打抱不平。他等级较高，可以帮很大的忙。银狼与迪哈尔特会面后，巴拉尔王威尔德（ウィルダー）却突然率大军从西北方杀来。

他首先责怪迪奥斯不进攻，随即下令全军进攻。由于迪奥斯及威尔德距离尚远，又有银狼的帮助，迪哈尔特在平民及莱娜、迪雅莉丝都逃出之后，也顺利地逃出了巴拉尔军的追杀。

如能让所有平民都成功逃脱，他们就会托莱娜，送给迪哈尔特一枚"天使之环"，装备后能将 HP、MP 上限提高 10 点，很好用。另外，在镇中东边一楼梯的南侧，派飞兵待在房顶一角可得一魔力章。

此时迪哈尔特求援的希望破灭了，于是他带领大家前往叔父雷蒙德子爵（レイモンド）处，打算秘密召兵，准备反击。

经此一战，拉费尔已成为巴拉尔的领地，威尔德又将迪奥斯大骂一通，说他延误了战机，又将此镇的税率提高了一倍。迪奥斯虽看不惯打算离开，但顾及到妻儿也只能忍下去。

迪哈尔特带大家来到雷蒙德子爵的住所，向他述说了经过。但召兵毕竟不是一朝一夕之事……

浮游城被毁之后，拉卡斯王国不断被利库利亚帝国及巴拉尔王国所侵占，而巴拉尔王威尔德由于得到一名叫暗黑骑士的加入，更不可一视，连欧迪缪勒也不放在眼里。迪哈尔特却一直在雷蒙德的领地内暗暗待机，《LANGRISSER Ⅲ》的故事才刚刚开始。

SCRNAR10－03 目光悲伤的剑豪

半年之后，秘密召集的军队已有一定规模，而拉卡斯的国土大半沦丧，王国名存实亡。为了反攻，雷蒙德子爵派迪哈尔特带领迪雅莉丝去找被称为天才军师的特兰德（トーランド）协助反攻，并让自己的儿子路易（ルイン）一同前去，而自己则率领军队先将侵略者之一格尔西亚国（コルシア）赶出拉卡斯。

在前往兰修村（ランシュ）的路上，众人听路易说有一位叫吉尔伯特（ギルバート）的剑豪住在附近。于是大家去请他加入，但他却似乎不愿再听到别人叫他剑豪，而是走到了屋后的一个墓地前面……

就在这时，村北的墓地中突然出现了一个样子可怖的人，他自称是死人使格罗普（グロプ）。他将墓内的死尸召唤为部下，并说要以此杀死一位女魔法师，但因被村民发觉，他就下令杀死村民。

这一关中的不死系和灵系的敌人正被神官系的迪雅莉丝所克，而且由于格罗普会再召唤两次丧尸，所以是迪雅莉丝练级的好机会。而其他人则可做为辐助。可以先让村民过桥南逃，然后让迪雅莉丝在桥边将士兵一字排开，挡住正面的敌人，其他人则负责边上的敌人。紧急时，可让迪雅莉丝使用**ターンアンデッド**魔法消耗敌人兵力。

在第一回合中，格罗普会将吉尔伯特屋后墓中的死尸唤醒。而那死尸原来是吉尔伯特的女儿柯迪（コティ），她虽开始受命朝吉尔伯特进攻，但马上就醒来了。恼怒的格罗普向柯迪施以重击，柯迪"临死"说服爸爸再次觉醒。于是，第二回合吉尔伯特便成为一名很有用的骑兵系同伴。

在击败格罗普之后，战斗结束。如能保住村民中没有部队被全灭，他们会送你一个能增加兵种的宝物——众神的祝福。在版图左上角的墓碑前和右上角的屋门前各可得到一壶能增长一级水平的神酒和一个艾基尔头盔（エギルの兜）。

另一方面，在拉卡斯平原上，雷蒙德子爵开始与入侵者格尔西亚国作战。在旧拉卡斯王城（即现在帝国军本阵）内，欧迪缪勒等人得知此事后，决定先采取观望态度。而士兵却来报告说有一群俘虏逃走了。于是欧迪缪勒派老将盖欧（ガイエル）去追杀他们。但盖欧将军似乎并不很服气，他认为欧迪缪勒只是借着先皇之子的身份才当上元帅的，但他还是尊命去追击逃跑的俘虏了。

SCRNAR10－04 盖欧将军

继续前往特兰德男爵住处的迪哈尔特一行，在山道上正好遇到快被帝国军追上的比艾尔（ピエール）和莉芙妮（リファニー），于是上前相助。老练的盖欧看出他们要去找特兰德，于是派人先回去报告，自己则继续追击。

在战斗的第二回合，比艾尔他们发现迪哈尔特，便问他该如何行动，有待机、攻击、逃向这边这三种策略，选择待机比较好。

此战中要利用比艾尔的枪兵对付敌方马队；迪哈尔特及吉尔伯特则去对付敌方的步兵，但不要与强大的盖欧交战；让路易和迪雅莉丝的步兵去对付敌人的枪兵。而敌人的飞兵要攻击向东逃跑的平民，所以要及时回来救助。

当战斗进行一段时间后，西边会出现以特兰德男爵的女儿露娜（ルナ）为主的增援部队。这时，盖欧见情况不妙，就会撤退。

战斗结束后，见习骑士比艾尔和魔法少女莉芙妮都会加入，而迪哈尔特在这时有三种表态：1、请多多指教；2、要女性作战似乎……；3、什么也不说。选择第一种比较好。

如你能保护住两队平民没被击倒的话，他们便会送你众神的祝福。在版图中央有一处与众不同的洞穴，经过时若你用士将它盖上（土をかぶせる），地之妖精会给你 500P；若你用脚在上面不停地踩（足をふみならす），地之妖精会问你想要什么，回答"是"（はい）可得魔力章，回答"不是"（いいえ）可得艾基尔头盔；若你不理会（放っておく）就什么也没有。

在旧拉卡斯王城中，受伤的费娜已经康复了。而在知道迪哈尔特要去找特兰德后，欧迪缪勒派其部下艾马林克（エマーリンク）率领骑兵队前去进攻特兰德的城堡。又派波尔茨（ボルツ）去迎战雷蒙德。

另外，在这一版中完成一些事件，则可以进入一个隐藏版面。首先，在战斗的第二个回合让路易走到迪哈尔特旁边，他就会问要不要向 NPC 下指示；若你选"是"，再让他们向西逃（西へ逃がす），那么平民就会很奇怪而不动（向西正是自投罗网）；而当迪哈尔特来到比艾尔附近时，他会问你为什么要向西逃；这时迪哈尔特要"死撑"着回答是因为要一试同伴们的方向感（仲間の方向感覚を試した），到过版时迪雅莉丝便会说迪哈尔特不对，而迪哈尔特要装出生气的样子（ムッとする），那么便会发生迪哈尔特便要带路的事件……

SCRNAR10－?1 真说・森林之牛肉饭馆

既不肯承认自己是方向痴，又倔强固执的迪哈尔特给大家带路，不迷路才怪。

在迪哈尔特的带领下，大家在森林中迷了路，但却发现有一间牛肉饭馆，于是大家就让迪哈尔特请客谢罪。而在牛肉饭馆竟然有四位帝国的将军，不过他们也是来吃饭的并不打仗。

在过桥后，碰上迎客的兔女郎，而迪哈尔特会问她牛肉饭是什么东西，可兔女郎却无法回答。这时如选择"不答我的话就打你了"（教えないとケガするぞ），那无论怎样都会 GAME OVER。而在 20 回合内，不能让全员都走进饭馆内，也会 GAME OVER。

这版里有许多史莱姆，迪雅莉丝的神官系佣兵是它们的克星，另外露娜的雷电魔法（サニダー）也可以有效打击它们。其他人还是早走为妙。如将史莱姆全部消灭则会过关，最好是剩一队不打，再去吃牛肉饭。

将全员走到饭馆里的右侧，迪哈尔特也站在右侧柜台前，则店主会问你要几份：如选吃独食（自分だけ）这种不要脸的行为，虽能使迪哈尔特自己 HP 上限加 1点，但同伴会大为不满；如选给女士每人一份（女の子だけ），则会被认为心术不正，而什么也不加；如给每人叫一份（全员），则大家高高兴兴地一起吃，每人 HP 上限加 1点。但不要忘了每份牛肉饭要 250 元，七个人就要 1750 元，若没有这么多钱，则白来一趟。

若是全灭史莱姆过版，露娜便会问你肯不肯让她带路，若你选"不"（いやだ），只会让她对你反感；只有说"知道了"（わかつた），才能平安过版。

在版面右上角的石头下面，选择第三项"じっと見つめる"能使攻击修正上升。

道具表格

日文名称	中文名称	价 格	效 果
魔力草	魔力草	100P	可回复 15MP
ルーンストーン	古代之石	100000P	秘密……
ネクタル	神酒	8000P	提高 LV 一级
アンブローシア	生命果实	7500P	佣兵雇用数上限 + 1
武勇の種	武勇之种	7500P	攻击修正 + 1
氣力の葉	气力之叶	7500P	防御修正 + 1
知恵の實	智慧之果实	5800P	知力 + 1
力の實	力之果实	5800P	力量 + 1
體力の實	体力之果实	5800P	体力 + 1
まもりの實	防御之果实	5800P	防御力 + 1
土のルーン	土之古文字	10000P	令主角追加步兵属性职业
風のルーン	风之古文字	10000P	令主角追加骑兵属性职业
光のルーン	光之古文字	10000P	令主角追加神官属性职业
天空のルーン	天空之古文字	10000P	令主角追加飞兵属性职业
水のルーン	水之古文字	10000P	令主角追加水兵属性职业
雷のルーン	雷之古文字	10000P	令主角追加枪兵属性职业
森のルーン	森之古文字	10000P	令主角追加弓兵属性职业
炎のルーン	炎之古文字	10000P	令主角追加魔步系属性职业
ゴーストルーン	灵之古文字	10000P	令主角追加灵属性职业
ドラゴンルーン	龙之古文字	10000P	令主角追加龙属性职业
デーモンルーン	恶魔之古文字	10000P	令主角追加魔族属性职业
勇者の秘石	勇者之秘石	10000P	令使用者追加勇者属性职业
騎士の紋章	骑士之纹章	10000P	令使用者追加骑士之上级职业
太古の卵	太古之	10000P	令龙属性职业的人得到更大的力量
スカサハの書	女枪兵之书	10000P	令枪兵属性职业的人得到更大的力量
天空の翼	天空之翼	10000P	令飞兵属性职业的人得到更大的力量
秘傳書	秘传书	10000P	令盗贼属性职业的人得到更大的力量
死者の心臓	死者之心脏	10000P	令骑兵属性职业的人得到邪恶的力量
魔界の水	魔界之水	10000P	令魔族属性职业的人得到更大的力量
死靈の血	死灵之血	10000P	令灵系属性职业的人得到更大的力量
魔龍石	魔龙石	10000P	令巴哈姆龙得到更大的力量
白魔法の書	白魔术之书	10000P	令僧侣属性职业的人得到更大的力量
ホーリーシンボル	圣符	10000P	令僧侣属性职业的人得到更大的力量
黒魔法の書	黑魔术之书	10000P	令黑魔术使用者得到更大的力量
マジックシンボル	魔符	10000P	令黑魔术使用者得到更大的力量
アポロンの矢	阿波罗之箭	10000P	令弓兵属性职业的人得到更大的力量
運命の矢	命运之箭	10000P	令弓兵属性职业的人得到更大的力量
人魚の泪	人鱼之泪	10000P	令水兵属性职业的人得到更大的力量

魔法表格

日文名称	英文名称	耗 MP	属性	威力	范围	对象	效 果
ファイアー	FIRE	3	火炎	12	部队	敌人	
ファイアーボール	FIREBALL	6	火炎	9	8	敌人	
フリーズ	FREEZE	3	冻气	10	部队	敌人	
ブリザード	BLIZZARD	6	冻气	7	5	敌人	
サンダー	THUNDER	4	雷	14	部队	敌人	
サンダーストーム	THUNDERSTORM	7	雷	11	6	敌人	
ウィンドカッター	WINDCUTTER	4	风	16	部队	敌人	
トルネード	TRONADO	8	风	13	10	敌人	
アースクエイク	EARTHQUAKE	20	大地	0	15	敌人	
メテオ	METEOR	16	——	20	5	敌人	
ホーリーブレイズ	HOLYBREATH	5	神圣	10	6	敌人	
ターンアンデッド	TURN UNDEAD	8	神圣	0	12	敌人	消灭指挥官以外的不死系敌人
HP ドレイン	HP 吸收	4	精神	10	7	敌人	
MP ドレイン	MP 吸收	1	精神	10	7	敌人	
ブラスト	BLAST	12	——	3	单一	敌人	
スリープ	SLEEP	10	精神	10	部队	敌人	令敌暂时陷入睡眠状态
コンヒューズ	CONFUSE	3	精神	13	部队	敌人	令敌混乱
ゾーン	ZONE	8	精神	15	部队	敌人	令敌的攻防修正降至 3/4
ミュート	MUTE	4	精神	3	部队	敌人	封住敌人的魔法
デクライン	DECLINE	8	精神	0	部队	敌人	将敌魔防降 15
プロテクション 1	PROTECTION1	3	——	14	部队	己方	暂将一部队 DF + 8
プロテクション 2	PROTECTION2	6	——	14	部队	己方	暂将一部队 DF + 12
アタック 1	ATTACK1	3	——	14	部队	己方	暂将一部队 DF + 8
アタック 2	ATTACK2	3	——	14	部队	己方	暂将一部队 DF + 12
クイック	QUICK	5	——	10	部队	己方	暂将一部队 DF + 8
レジスト	RESIST	5	——	14	部队	己方	暂将一部队 MF + 40
ヒール 1	HEAL1	3	——	16	2	己方	回复 15～30HP
ヒール 2	HEAL2	6	——	16	2	己方	回复 30～45HP
ヒール 3	HEAL3	8	——	16	2	己方	回复全部 HP
フォースヒール 1	FORCEHEAL1	4	——	14	部队	己方	回复一部队 15～30HP
フォースヒール 2	FORCEHEAL2	8	——	14	部队	己方	回复一部队 30～45HP
フォースヒール 3	FORCEHEAL3	12	——	14	部队	己方	回复一部队全部 HP
テレポート	TELEPORT	8	——	40	部队	己方	将一部队瞬间转移至任何位置

武器表格→

日文名称	中文名称	价格	效 果
ナイフ	小刀	40P	AT + 1
マインゴーシュ	MINE GAUCHE	160P	AT + 1、DF + 1
ロングソード	长剑	1220P	AT + 4
グレードソード	大剑	1800P	AT + 5
ミスリルソード	魔法金属剑	2500P	AT + 6
アイスブレード	冰之刃	3100P	AT + 6
雷神剣	雷神剑	3100P	AT + 6
フルンチング	死毒剑	4000P	AT + 7
グラム	GRAM	4100P	AT + 6
草なぎの剣	草雉之剑	4800P	AT + 8
破邪の剣	破邪之剑	非卖品	AT + 7
ラングリッサー	LANGRISSER	非卖品	AT + 7、DF + 1
手おの	手斧	400P	AT + 7
バトルアックス	战斧	2250P	AT + 4
ミスリルアックス	魔法金属斧	3800P	AT + 7、DF + 1
グラディウス	GLADIUS	200P	AT + 4
クリス	KRIS	400P	AT + 7、MV − 2
苦無	苦无	800P	AT + 7
竹槍	竹枪	210P	AT + 2
鐵の槍	铁之枪	1450P	AT + 3
トライデント	三叉戟	1600P	AT + 4
パルチザン	PARTISAN	2600P	AT + 3
風切りの槍	破风之枪	4060P	AT + 4
こん棒	棍棒	230P	AT + 5
フレイル	FLAIL	950P	AT + 6
モーニングスター	流星槌	1600P	AT + 7
ミスリルハンマー	魔法金属槌	2800P	AT + 3
ダグザのこん棒	怪力神之棍	4000P	AT + 4
ベンケイグレイブ	弁庆之长刀	5000P	AT + 5
ひのきの杖	桧木之杖	80P	AT + 6
スタッフ	木杖	400P	AT + 7
ワンド	WAND	1000P	AT + 8
クリスタルロッド	水晶杖	2850P	AT + 1、射 + 1
クリスタルアンク	水晶棒	2880P	射 + 3、智 + 5
ウイザードロッド	巫师棒	4400P	射 + 3、魔防 + 5、智 + 10
冰の杖	冰之杖	6400P	AT + 1、智 + 10、射 + 4
生命の杖	生命之杖	7200P	D 修正 + 5
木の弓	木之弓	550P	AT + 1
ショートボウ	短弓	800P	AT + 2
ロングボウ	长弓	1450P	AT + 3
クロスボウ	弩	1650P	AT + 4
エルブン・ボウ	精灵弓	2200P	AT + 4、智力 + 5
ハディング	睡眠之弓	3200P	AT + 5
十六夜	十六夜刀	2650P	AT + 6
菊一文字	菊一文字刀	4800P	AT + 7
虎撤	虎撤刀	9200P	AT + 9
正宗	正宗刀	11000P	AT + 10
ランス	骑兵枪	3200P	AT + 7
ミスリルランス	魔法金属枪	4800P	AT + 8
龍騎士の騎槍	龙骑士之骑枪	6400P	AT + 9

饰物表格

日文名称	中文名称	价 格	效 果
マジックサークル	魔法颈练	550P	知力 + 5
クロス	十字架	250P	D 修正 + 2
レッグガーター	护脚	70P	DF + 1
オーブ	宝珠	1800P	MP 上限提高一半
炎のオーブ	炎之宝珠	2150P	射程 + 1、MP 上限提高一半
ネックレス	颈练	800P	佣兵雇用数增至 8 人
アミュレット	纹章	650P	增加魔法防御值
ドラウニプル	黄金手环	3200P	DF + 3
プロテクトリング	保护指环	10000P	D 修正 + 8
パワーリング	力量指环	1000P	A 修正 + 8
ラウリングの指輪	小人国指环	1650P	HP + 30
グリーブ	金属鞋	240P	DF + 2
スピードブーツ	增速鞋	2000P	部队全员 MV + 4
メギンギョルス	雷神力带	2700P	力量增加 10%

浅谈 我国的电子游戏业

文/魔法师

《一场游戏一场梦》连载N期了，有的玩家发觉本人介绍的只是PC游戏的制作，TV游戏怎么了？

首先看一看国内的电玩市场：

在我国8位元主机正在被淘汰，而16位元主机（代表者世嘉五代和超级任天堂）的价格适合我国国情，性能良好，并且有足够软件支持。超任因需配齐32M磁碟机才能发挥主机强大功能，导致价格高于世嘉五代，占有率低于世嘉五代。最近由于SEGA和SONY进行价格大战，SATURN和PLAY STZATION的价格在国内降至2300人民币左右，其拥有量不断上升。PC的占有量将会大幅度上升。

关于台湾的16位元主机A.CAN：

A'CAN的性能是应肯定的。由《电子游戏软件》上刊载的A'CAN性能表上来看，它在硬件上是可以同世嘉五代和超任抗衡的，关键在于软件。而新机种的成败在于软件的数量和质量。A' CAN上的软件大多是由台制PC GAME移植的，在质量上普遍比日本和美国略逊一筹。而且数量有限，难与世嘉五代和超任的数以千计的软件相竞争。A'CAN的最大优势是全中文显示，但全中文显示与世嘉五代和超任的高品质软件相比就比较乏力了。而且游戏机正在由16位元向32位元进化，次世代主机必定成为主流机种。无论多么优良的16位元主机都将被淘汰，退出游戏舞台只是时间问题。发展马上就要被淘汰的机种是浪费。

中国推出自己的32位主机，结果会如何？

日本经济发达，技术先进，世嘉的土星和SONY的PLAYSTATION就是见证。中国在电子游戏上落后不只十年，想要推出比土星和PS机能更佳的32位元的主机几乎是不可能的。即使能推出很强的主机，中国尚在襁褓中的游戏软件制作者们也无能力与支持土星和PS的"成年阶段"游戏开发者较量。笔者所知，国内某较具实力公司曾在1994年左右收购美国一家游戏厂商的32位元主机"AMEGA 2000"。该机在美由于没有有利且充足的软件支撑陷入绝境。国内公司购得后进行了改进，并联合国内仅有的几家游戏软件制作公司试图推出该机。由于种种原因，至今尚未推出，估计所做市场调查的结论与笔者的结论一致：在中国游戏机市场被国外高性能低价格主机充斥的情况下发展中国自己的主机和相应的软件产业是不可能的。

移植，汉化或制作国外游戏

玩家对游戏汉化还是比较肯定的，玩家更希望汉化世嘉五代和超任上的游戏。这里有必要说明，每个游戏主机的软件是无法互相通用的，每个游戏厂商对自己的软硬件技术是保密的。想要汉化某机种的游戏，就要先了解该机种的软硬件技术。国内某软件公司花费数年研究8位元的任天堂，推出汉化的《赌神》和《吞食天地》时也是8位元的任天堂主机寿终正寝的时候。《赌神》和《吞食天地》并未给它带来效益。而且这种未经协商汉化他人软件的行为属于违法行为。现在，16位元的主机正在大陆流行，如果能合法地为世嘉五代和超任移植、汉化或制作游戏，不失为发展中国游戏产业的一条通路。台湾的"第三波"已经为超任汉化了《三国3》等软件。但是在外国公司的笼罩下发展中国游戏产业，受制于人。而且为外国主机上进行移植、汉化或制作游戏，收益最大的是外国厂商。移植、汉化或制作的游戏延长了在国外过时主机在中国的寿命，导致中国的游戏业总是落后于国外。

怎样发展中国自己的游戏产业呢？

以电脑为媒体发展中国自己的游戏产业是可行的，也是所有可选择的道路中最好的。首先，电脑技术是开放的，不存在游戏厂商对自己的软硬件技术保密的问题。只要有一定的高级语言编程基础，就可以在电脑上制作游戏。其次，在电脑上制作游戏语言不受限制，尽可以开发有自己特色的中文游戏，这是电脑游戏在语言上的优势。第三，随着电脑进入家庭，电脑普及率大大提升。95年初有一份调查表明家用电脑平均有90%的时间用于游戏。PC玩家的数量将迅速增长，对电脑游戏的需求也将迅速增长，在大陆将有非常广阔的电脑游戏市

场。再次，电脑体制是统一的(不包括 PC98 系列等非主流机种)，没有电视游戏机机种间的性能竞争，这使技术相对落后的大陆游戏硬件产业并不需要去同日本等国的强大游戏硬件产业去竞争。可见在电脑上发展中国自己的游戏产业与其它方法相比有着先天的便利条件。但是即使是以电脑为媒体发展，还是面临着很多困难。首先，完整的大陆电脑游戏制作体系尚未形成。目前大陆电脑游戏制作群体按性质分大概有三种：1、由国内有实力的电脑公司拨给资金，成立游戏开发部。比如珠海金山电脑公司，光谱博硕电子科技、金盘电子、前导等等。2、与台湾的厂商合营或干脆由台湾厂商在大陆建立公司，雇佣国内人员开发游戏，如捷虹公司。3、由国内个人或小集体组成的制作组，不太有组织的开发游戏。大多由大学生和游戏爱好者组成。第一种群体是发展中国自己游戏产业的主力，该群体获得中国电子部的支持，于94 年组织了"中华软件联盟"，标志着大陆电脑游戏制作体系开始建立。而第二种群体的软件主要销往港台，然后再返销大陆，可以称其为常驻大陆的台湾游戏厂商，并不能促进发展大陆的游戏产业。第三种群体有小作坊性质，最好是从属或融入第一种群体。大陆电脑游戏制作体系正在建立中，离完整还很远，可以说并未形成产业。其次，国外太多高品质软件对国内刚起步的游戏软件构成很大的压力。国外游戏软件产业经过长时间发展，其实力和经验是大陆电脑游戏制作群体难以相比的。94 年以来，世界各大 PC 游戏厂商都看好中国，纷纷进军大陆市场，比如 ELEOTRONIC ARTS"电子艺界"。台湾的电子游戏厂商也纷纷在大陆设立分公司或隶属公司，比如智冠。这些外来电子游戏厂商的进驻，对大陆游戏消费市场的形成是有好处的，但又对大陆自己的电子游戏厂商构成了威胁。第三，大陆游戏消费市场十分混乱。由于长期盗版软件风行，使大陆的玩家对应购买正版软件这一问题认识不清。培育游戏消费市场也成了一大问题。

由此可见，以电脑为媒体发展，困难还是很多的。可走的路只有一条：迎合市场开发有中国特色的电子游戏。由于电脑在软硬件上与游戏机有差别，电脑玩家喜欢的游戏类型是历史或传说的 RPG 角色扮演类和 SLG 模拟类。注重的是策略与欣赏，休闲的成份较多。中国几千年历史，数不尽的传说，是我们取之不尽用之不绝的宝藏。面临盗版软件风行，最好也是唯一可行的方法是对国内售价降至最低，争取与盗版软件价格接近或持平，将玩家导向正版软件。比如台湾智冠在大陆游戏光盘售价只有 49 元；总之，中国的电子游戏业任重而道远，努力啊！

至此大家也大致了解魔法师为什么将重点都放在 PC 游戏上了吧。

北京万和游戏一族

道歉声明

本店因前一时期进行店面装修及人事变动，致使部分邮购邮件未能按时发出，特此致歉；另：因部分玩友地址不详，以致邮件被邮局退回。请所有未收到邮件的消费者，见本声明后，迅速以快件方式将原始票据及说明复印件寄至：

北京西直门外大街 48 号

张建军　收

邮编：100044

电话：(010)68331398

由于本店工作原因给玩友们带来的不周之处，深表歉意。

本店已基本装修就绪，不久即可试营业，望玩友继续支持本店。

邮购信息

一、《'95 典藏本》(正版)每册 23 元(含挂号费 1 元)

二、《秘技宝典》每套(上下册)23 元(含挂号费 1 元)

三、《'94 年杂志合订本》每册 20.80 元(含挂号费 1 元)

四、《'96 上半年合订本》每册 28 元(含挂号费 1 元)

五、《'96 格斗天书》每册 24 元(含挂号费 1 元)

六、96 年《电子游戏软件》杂志第 5、6、7、10、11、12 期，(其余无货)，每本 5.40 元

七、97 年《电子游戏软件》订阅。每期 6.40 元(**你将会有预想不到的惊喜**)。

以上邮购书刊全部免收邮费。本杂志信誉卓著，计算机管理。快速便捷，已出书刊款到 3 日内发货。

请到邮局汇款至：

北京宣外大街西草厂街 39 号《电子游戏软件》发行部收　　邮编 100052　　电话：(010)63033556

请在附言栏写明邮购书刊及册数。

PS：《'94 典藏本》已无存货，请勿汇款，致歉。

冬天里的一把火

格斗游戏的旷世经典，江湖浪子的绝代风华

秘宝绝杀，谁与争锋！

超霸 '96 格斗天書 96年圣诞版

12月25日 予定发行

信誉卓著 经典印刷 火烫出炉 永久收藏

格斗游戏是近年来最受欢迎，拥有最多玩家的游戏类型。《'96格斗天书》总括游戏业界近年来的知名游戏及新作，包括十大经典系列名作，三大3D格斗系列名作。20余款流行作品及新作，共计超过60款格斗游戏。包括各游戏特殊技、必杀技、超必杀技、隐藏技，游戏格斗史，爆笑格斗漫画、各代人物图鉴、名词解释，研究讲座，秘技等

定价 23元

《电子游戏软件》编辑部编写

邮购地址：北京宣外大街西草厂街39号

邮编：100052



⬆《'96格斗天书》封面实样



《街霸 ZERO 2》秘技大公开

秘 ARC/PS/SS

电脑乱入条件

除了原本的八位对手外，如果玩家达到以下条件——在第八人之前，一 ROUND 不败，造出五个 SUPER COMBO/ ORIGINAL COMBO FINISH，那便会有一名与所用角色相对应的特定角色出来挑战。

胜利姿式选择

胜利时按住不同的拳脚就可选择角色不同的胜利姿式。



▲樱在胜利后按住轻部拳就会踢飞鞋子。

真·豪鬼乱入

如果玩家以 1P 使用 1P 颜色或 2P 使用 2P 颜色，能够在第八人之前达到一 ROUND 不败，再加上三 ROUND PERFECT，那与第八人对战便会有真·豪鬼出来挑战（注：如果同时达到电脑乱入与真·豪鬼乱入的条件，则会先打乱入角色，再打真·豪鬼，最后才打第八人）。



▲真·豪鬼的各项能力都是超一流的。

选舞台

2P 乱入时，将光标先移到想进入的舞台，按住 2P 的 START 键不放，再移动到想选用的角色上决定人物，此秘技只能在对战时使用。

使用旧版春丽

在选人时将光标移至春丽上，按住 SELECT(START) 键三秒以上待人物变化后再按键选人，气功拳变为←蓄→·拳。

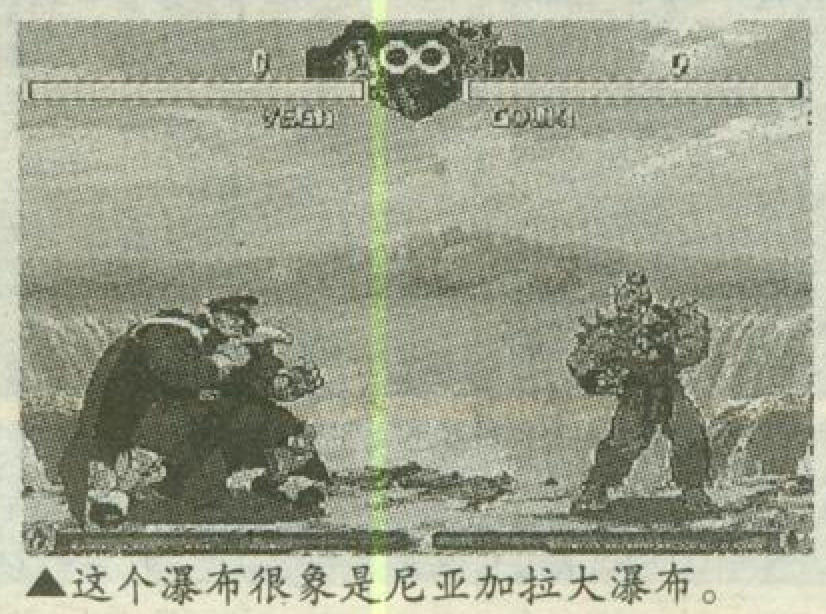


▲样子和出招均不同的两个春丽，你更喜欢哪个呢？

秘 PS

选择隐藏背景

于街机模式中作双打时，只要在选人画面中将光标移到 SAGAT 或 VEGA 上，按住 SELECT 键一秒以上再选择使用角色便可；而在对战模式中则可在选择背景画面轻易选用这两个隐藏背景。



▲这个瀑布很象是尼亚加拉大瀑布。

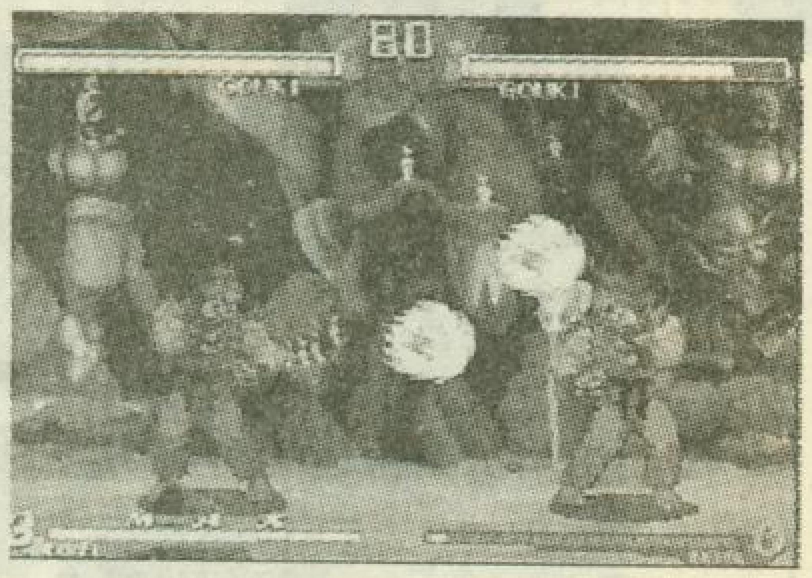
选真·豪鬼

在选人画面中将光标移至豪鬼身上，按住 SELECT 键顺序输入↓→→↓←↓←↓→→→后再按键选人。

秘 SS

选真·豪鬼

在选人画面中，将光标移到豪鬼处，先按一下 START 键，再顺序输入↓↓→↓→↓↓↓←↓←↓，回到豪鬼处后按住 START 键再选人即可。



▲真·豪鬼的真·斩空波动拳几乎可以将对手的进攻路线封死。

选杀意隆

在选人画面中，将光标移到隆处按一次 START，再顺序按→↑↓←，最后按住 START 即可来选定被杀意之波动唤醒的会灭杀豪升龙、阿修罗闪空及瞬狱杀的杀意隆了。



▲领悟了杀意之波动的隆具有与豪鬼一样的实力。



▲隆：瞬狱杀！

肯：啊……！

隆：懂了吧，好好学习，天天向上！

选旧版桑基尔夫

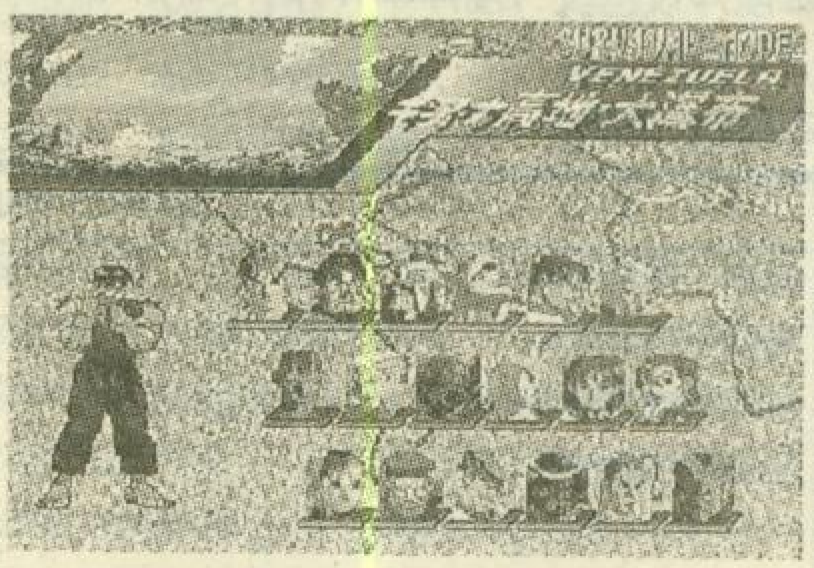
在选人画面中，将光标移到 ZANGIEF 处按一次 START，再顺序按↓←←←←↑↑→→→→↓，最后按住 START 来选定即可。他的最大特点是没有螺旋打桩失败动作。



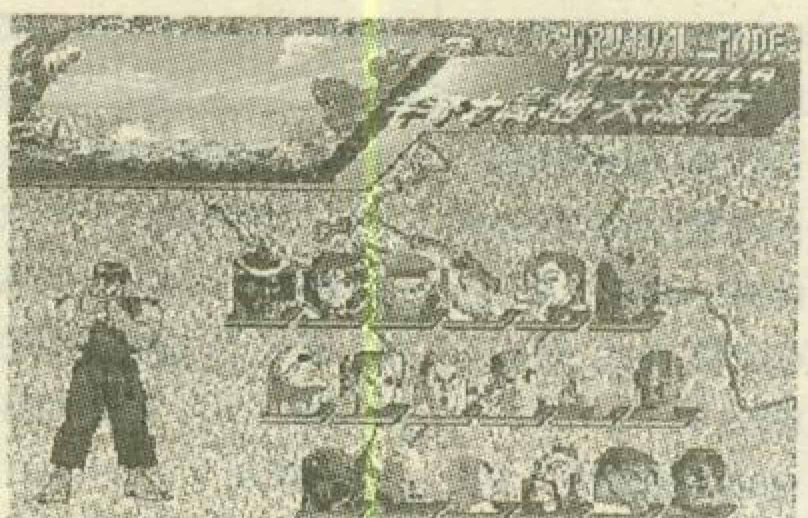
▲"来呀，你们这些落慌而逃的资本主义者。"

在 SURVIVAL MODE 中使出场人物次序改变

在 SS 的这个生存模式中，人物的出场顺序是总是固定的，不过只要在人物选择画面中按着 L 或 R 键来选择人物，这样就会有不同的出场人物次序。



▲这是按 L 键后的人物出场次序。



▲这是按 R 键后的人物出场次序。

选旧版达尔锡

在选人画面中，将光标移到 DHALSIM 处按一次 START，再顺序按←↓→↑，最后按住 START 来选定即可。最大特点是火球射程可到屏幕端。



▲无论现在的格斗游戏中有多少人物，也让人觉得太少。选旧版人物也许能缓解这种感觉。

无限 OC 和高速连发

在 TRAINING 模式中，在选人画面里，按住 L+START 来选人就是无限 OC，按住 R+START 来选人就是高速连发，两秘技可同时用。



▲无限 OC 加高速连发真是爽极了！

罗丝的一击致死

在 TRAINING 中，首先将 GAUGE 调至 LEVEL 3，再选 RECORDING MODE 进入游戏；超能量槽满三级后，让 ROSE 使出一级的超灵幻灭，蹲在对手身前待能量长满三级，这时先出一记下蹲重拳，紧接着使出三级的超能力投；如此即可将对手一击致死。



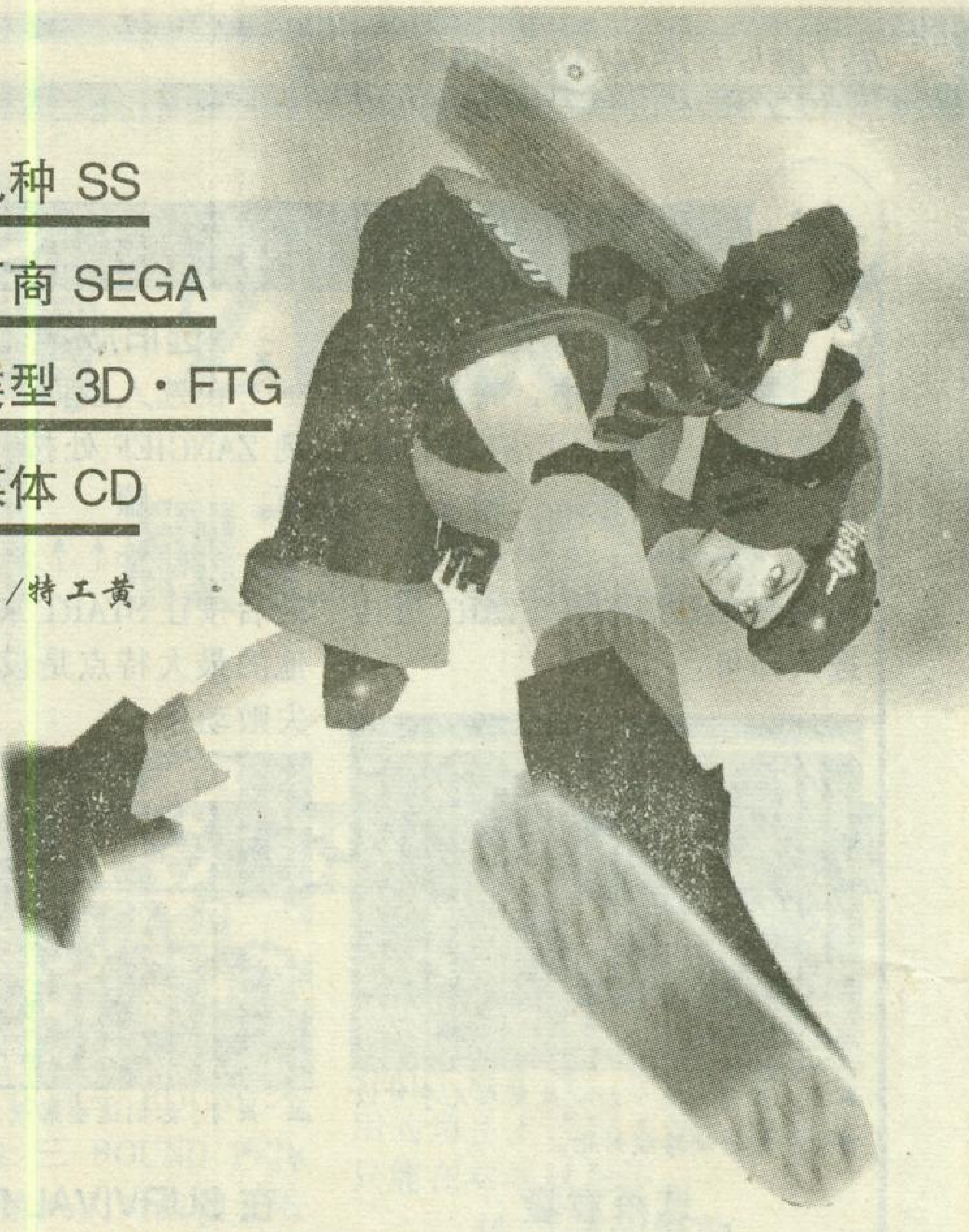
机种 SS

厂商 SEGA

类型 3D・FTG

媒体 CD

文/特工黄



格斗之蛇

FIGHTING VIPERS

上期中我向大家介绍了《格斗之蛇》的基本系统和部分招数，这期接着将其他人物的出招介绍给大家。此外，还有秘技奉献给大家。

格斗之蛇 出招表

P:拳(PUNCH)
K:脚(KICK)
G:防(GUARD)
→:长按方向键
→:快速按方向键(60分之1秒)
前冲:→→
★:防御反击技(GUARD & ATTACK)
蹲下基本技:↓+P/↓+K
高踢腿:于敌人背后或敌跳起时↑+K

小跳跃:↑
大跳跃:⇧
小跳跃攻击:↑+P/↑+K
基本空中技:⇧↓+K/⇧←+K/⇧→+K
基本背向攻击技:(于敌人背后)P/K/PP/↓+P/↑+K/↓+K
基本前冲攻击技:(前冲中)P/K/↑+K/↓+K/↗+K/↖+K
基本投技:近身P+G

基本倒下追击:敌倒下时↑+P/↓+P/↓+K
爆甲:→←→←+P+K+G
受身:P+K+G
登壁技(只仅 PICKY, JANE, HONEY, MAHLER, B.M, PEPSIMAN 六位角色)
●登墙:跳跃中与墙接触瞬间⇧+P
●俯冲:⇧+P

拉克塞尔 RAXEL



打击技	
LIGHTINING UPPER	←+P
LIGHT SPIN	PP
JAB HIGH KICK	PK
LIGHT THROUGH	PPP
LUXE・SAD・KILL	PPK
LIGHT THROUGH SQUASH	近墙 PP・击中后 PPP
BACK－OFF KICK	→+K
BACK－OFF・DITCH	KK
DEATH SPIN KICK	→+K+G
DEATH SPIN SLASH	→+K+G↓↘→+K
DEATH COMBO	→+K+G↓↘→+K←↙↓↘→+K
UPPER	↘+P
DOUBLE UPPER	↘+PP
ELBOW CUT	→+P
KNUCKLE CLAW KICK	→+PK
KNUCKLE BLACK CLAW	→+PP
LIGHT HAND	→+PPP
GUITAR TRUST	→→+P
KLINE V	↘↘+P
KLINE SCREW	↘↘+PP
MIDDLE KICK	↘+K
KICK AWAKE	→+K
SKY SCREEN	K+G
MOTOR・CLUE	↘+PK
★BLOCK BUSTER	←+K
LOW PUNCH	↓+P+K+G
STANDING HIGH KICK	(蹲下站起中)K
LOW SPIN COMBO	↘+PK↓+K+G
DEATH SPIN COMBO	↘+PK→+K+G
SLIDING KICK	↓+K+G
特殊投技	
DEATH CANNON	近身→→+P+G
DANGEROUS NOISE	近身←→+P+G
DETOWROUGHT LOCK DOWN	近身↑+G↓+P+G
特殊倒下追击	
GRAVE BOST	敌倒下时↓↓+P
特殊前冲攻击	
RUNNING TACKLE	(前冲中)P+G



班 BAHN

打击技

★肘铁炮	←+P
超众赌丽斗	→+P
速攻足蹴	→→+K

弓般	P+K+G
铁肘	→+P
怒罗魂压破	→↓↘+P
蛇式流怒罗魂压破	→↓↘+P→↓↘+P
钢肘	→→+P
肘根菩	→→+P→+P
肘铁山	→→+P←→+P+K
仁义击斗破	↙↘+P
根性肘	←→+P
铁山靠	←→→+P+K
甲破弹	←↓↙+P
烈甲破弹	←↓↙+PP
烈火甲破弹	←↓↙+P→↓↘+P
拳华火	↘+P
厄挫鬼苦	↘+K

特殊投技

刹那落	近身P+G→→P+G
倒	近身←+P+G
激弓般	近身←→+PK+G

特殊倒下追击

引导	(敌人倒下时)↓+PP

特殊前冲攻击

夺首铁山	(前冲中)P+K
疾走龙狗留	(前冲中)P+G



皮奇 PICKY

打击技

DOUBLE VODER PUNCH	PP
PUNCH COIN	PK
ONE TWO COIN	PPK
BOARD HASH	PPP
WALL SQUASH	(接近墙壁)PP(击中后)PPP
ONE TWO UPPER	PP→+P
ONE TWO KNEE	PP→+K
COMBO SKIPPING KNEE	PP→+KK
ONE TWO TOE KICK	PP↓+K

COMBO TAIL KICK	P↓+K
HOPPING KNEE	K+G
KNEE & HIGH SPIN	KK
HIGH SPIN KICK	↓↘→+K
UPPER	↘+P
UPPER HIGH SPIN	↘+PK
UPPER MIDDLE SPIN	↘+P→+K
BOARD SLAP	←→+P
OVER HEAD BOARD HASH	↖+G↘+P
MIDDLE SPIN KICK	↘+K
ROCKET MISSILE	(背向墙时)↙+K
STEP KNEE	→+K
TOE & HIGH KICK	↓+KK
HEEL DROP	↓+KK+G
SKIPPING KNEE	↓→+K+G
★BLOCK KNEE	←+K
HEEL DROP 2	↑+G↓+K
BLOCK UPPER	←+P
LOW PUNCH TAIL KICK	↓+PK
TAIL KICK	↓+K

特殊投技

DEAD END DOUBLE KNEE	敌背墙近身←→+K
OVER HEAD CANNON	近身←→+P+G
FORK THROUGH	近身↓+P+K+G
FORK THROUGH KICK	近身↓+P+K+G←+K
FLYING HEAD SEISSORS	空中近身←+P+K+G
AIR GRAB	空中近身←→+P+G

特殊倒下追击

DOUBLE STAMP	(敌人倒下时)↓+KK
TRIPLE STAMP	(敌人倒下时)↓+KKK

特殊前冲攻击

DASH AIR	(前冲中)P+K+G
FLIB KICK	(SLIDING KICK后/敌背后)K
FLIB KICK	(↓+K后/敌背后)K
RUNNING BOARD SLAP	(前冲中)P+K
RUNNING BOARD SLAP	(前冲中)P+G
FLIB LOW KICK	(↓+K后/敌背后)↓+K
FLIB LOW KICK	(P+K+G后/敌背后)↓+K



时夫 TOKIO

打击技

OPEN CHEST	PP
OPEN SPIN	PK
OPEN ROLL	PPK
OPEN ARM	PPP
CATAPULT KICK	→+K+G
SPIN OF KICK	K+G
SPIN OF SUN RISE	K+GK
REACTOR	KP
COMBO · EDGE	KPK
COMBO · REACTOR	KPP
COMBO · REACTOR PLUS	KPPP
COMBO · MAXISKIRT EDGE	KPPK

COMBO · TRICKS	KPP↖K
COMBO · BACK EDGE	KPPPK
COMBO · REACTOR COSSACK	KPPP↓+K
COMBO · TRICKS PROGRAM	KPPP↖+K
SPIN COSSACK	K+G↓+K
SPIN FLOAT	K+GKK
CATAPULT HIGH	→+K+GK
CATAPULT MIDDLE	→+K+G↘+K
CATAPULT LOW	→+K+G↓+K
LONG LOW KICK	(→)+K
OPEN UPPER	↘+P
OPEN ELBOW	→+P
ELBOW BLOW	→+PP
OPEN ARM BLOW	→+PPP
LIGHTNING ARROW	→+PP↓→+P
MIDDLE KICK	↘+K
CLUTCH STEP	↘+KK
SNAP KNEE	→+K
STANDING TOE KICK	(蹲下至站立途中)K
BELLY FLAP	→↓+P+K+G
BELLY FLAP KICK	→↓+P+K+GK
BLOW DANCER	↘+K+G
STAR NIGHT DANCER	↘+K+G→+K
DOUBLE CLINCH KICK	↘+KK→+K
BLOCK BUSTER	←+K
HELL DROP	↑+G↓+K
★GUARD & ATTACK	←+K
LOW SPIN KICK	↓+K+G
LOW SPIN PUNCH	↓+K+GP
LOW SPIN HIGH	↓+K+GK
LOW SPIN LOW	↓+K+G↓+K
TRIPLE LOW SPIN	↓+K+G↓+KK

特殊投技

SNAP STALL	近身←+P+G
GRAND ACCELERATOR	近身→←P+K+G
SHOULDER THROUGH	近身→←+P+G
DEAD END DOUBLE KNEE	←→+K

特殊背攻击

LOW SPIN KICK TURN	于敌背后KP
TURN PUNCH LOW KICK	于敌背后PK

特殊前冲攻击

RUNNING TACKLE	前冲中P+G

沙曼 SANMAN



打击技	
ONE TWO PUNCH	PP
SANMAN PUNCH KICK	PK
ONE TWO PEACH	PPK
ONE TWO HAMMER	PPP
ONE TWO CRUSH	(接近墙壁)PP(击中后)PPP
SANMAN PUNCH UPPER	P↘+P
BOOST KICK	P↘+PK
POWER KNOCK	←→+P

DOUBLE POWER KNOCK	←→+PP
TRIPLE POWER KNOCK	←→+PPP
DOUBLE UPPER PEACH	↘+PPK
JACKKNIFE THROW	↘+P+G
IGNITION PUNCH	→+P
GENERATOR PUNCH	→+PP
FIRE GENERATOR PUNCH	→+PPP
ATOMIC GENERATOR PUNCH	→+PPPP
FUSION GENERATOR PUNCH	→+PPPPP
ELBOW SMASH	→→+P
SANMAN UPPER	↘+P
DOUBLE UPPER	↘+PP
POWER HAMMER	↓+P+K+G
DOUBLE POWER HAMMER	↓+P+K+G↓+P
ROUND THROW	↓+P+K+GP↓+G
MIDDLE SANMAN KICK	↘+K
PEACH BOMBER	P+K+G
DOUBLE PEACH BOMBER	P+K+GP+K+G

★BLOCK BOMBER	←+K
LEG THROW	↓+K+G
特殊投技	
POWER HUNTING	(接近墙壁)↓P+G
OVER DRIVE	→↘↓↙←+P+G
BACKBONE CRACK	(近身)→←+P+K+G
BEAR HUG	(近身)→←+P+G
FULL OVER DRIVE	(敌人背对及近身) →↘↓↙←+P+G←→P+G
ELEPHANT HUG	(敌人背向墙壁及近身) →←+P+G←←+P+G
PILE DRIVER	(敌人蹲下接近)↘↘+P+G
MAX TRIP	(敌人倒下时)↓←→+P
SANMAN BOMB	(敌人背向墙壁及近身) ←→+P+G
GIANT SWING	(敌人站立接近或倒下时) ←↙↓↘→+P

汉妮 HONEY



打击技	
BLOCK SLAP	←+P
CAT BAT	PP
SNAP HIGH KICK	PK
WALL SAP	接近墙壁 PP 击中后 PPP
CAT SCRATCH	PPP
COMBO CAT KICK	PPPK
COMBO LOW KICK	PPP↓+K
JACKKNIFE KICK	K+G

CAT UPPER	(蹲下)⇘+P
CAT UPPER	↘+P
RISING CAT UPPER	→↓↘+P
HONEY TRIPLE	→+PPP
CAT SLAP	→→+P
DIP · THE · LEG	↘↘+P
CAT TYR HIGH	↓+KK
BLOCK BOMBER	←+K
PEACH ATTACK	P+K+G
DOUBLE PEACH ATTACK	P+K+GP+K+G
TOE KICK	(蹲下至站立途中)K
TOE KICK SCORPIO	(蹲下至站立途中)KK
TOE KICK CAT HELL	(蹲下至站立途中)KK+G
TOE KICK CAT SUMMER	(蹲下至站立途中)K↖+K
SCORIO ATTACK	↘+K
★GUARD & ATTACK	←+K
唏唏唏唏唏	敌人倒下时↓+PPPPP
LOW PUNCH LOW KICK	↓+PK

LOW KICK	⇩+K
DOUBLE LOW KICK	⇩+KK
LEG BEAT	⇩+KKK
DOUBLE LOW KICK & DIP	⇩+KK↓+P
LOW LEG BEAT	⇩+KK↓+K
CAT HALLO	→→+K+G
特殊投技	
BERIBERI CHECK	敌背向并近身 P+K+G
BACK WALL THROW	近身←P+G
FORK THROUGH	近身↓+P+K+G
PEARL DING HOOS	敌人近身并自己跳起同时↗+P
CAT WHELL	↓←+P+K
GO TO HEARVEN	近身↙←+P+G
HONEY AERIL	双方空中接近←+P+K+G
特殊前冲攻击	
RUNNING PEACH ATTACK	前冲中 P+K+G
RUNNING TACKLE	前冲中 P+G

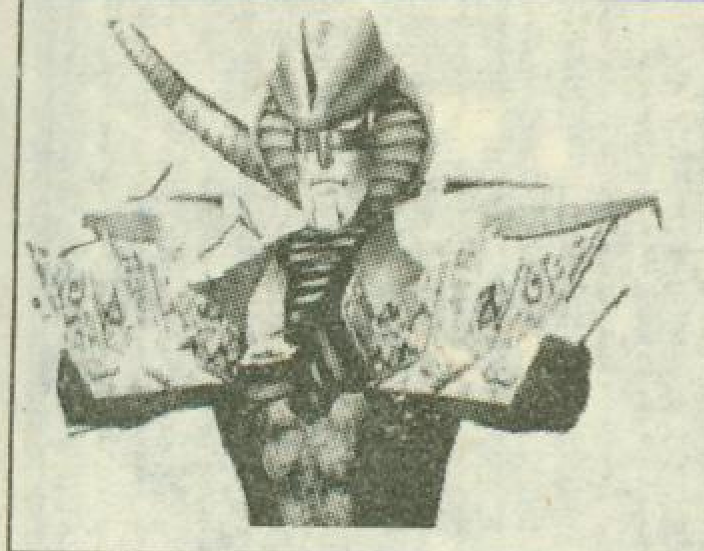
珍妮 JANE



打击技	
DOUBLE CLAP	PP
KNUCKLE HIGH KICK	PK
COMBO SWITCH UPPER	PKP
DOUBLE CLAP RUSH KICK	PPK
TRIPLE BASH	PPP
COMBO WALL SCRATCH	近墙 PP · 击中后 PPP
COMBO RAID KNEE	PP→+K

LOW SPIN COMBO	PP↓+K
COMBO BOCK STRAIGHT	PP←+K
★BOCK STRAIGHT	←+P
TOSS UPPER	↘+P
DOWN SMASH	→+PP
RISING UPPER	(蹲下中)⇘+P
BODY BLOW	→+P
POWER SMASH	→→+P
TWO HAND BASH	↓→+P
TORNADO PUNCH	←↙↓↘→+P
MIDDLE SPIN KICK	↘+K
CUT KNEE	→+K
STANDING HIGH KICK	(蹲下至站立途中)K
KNEE LAUNCHER	↓→+K
LOW KNUCKLE SPIN	↓+PK
LOW SPIN KICK	⇩+K
DOUBLE LOW SPIN KICK	↓+K+G↓+K

LOW SPIN UP	↓+K+GK
特殊投技	
CLINCH KNEE	近身 K+G
TIGERS FLEX	(敌人背向及近身)P+K+G
DOUBLE CLINCH PUNCH	近身 P+GP
CLINCH STRIKE KNEE	近身 P+G→+K
DOUBLE WALL STRIKE KNEE	(敌背向墙及近身)K+GK+G
BRING UP BREAKER	近身→↓+P+G
BRAIN BUSTER	近身→←+P+G
CLINCH KNEE GRAB	近身←↙↓↘→+K+G
SUPER COMBO KNEE LAUNCHER	近身←↙↓↘→+K+G↓→+K
特殊前冲攻击	
RUNNING TACKLE	前冲中 P+G



马勒 MAHLER

打击技

EXTREME · BLOW	PP
BLOW COMBO · UPPER	PPP
BLOW COMBO · HIGH KICK	PPK
BLOW COMBO · STRAIGHT	PP→+P
EXTREME · DEATH PRELUDE	PP→+K
EXTREME · DEATH SYMPHONY	PP→+KP
E · D FINALE	PP→+KP→+P←↓→+P
E · D REQUIEM	PP→+KP→+P
BLOW COMBO · DOUBLE HIGH KICK	PP→+KK
BLOW COMBO · LOW SPIN	PP↓+K
FIST & HIGH KICK	PK
COMBO · SWITCH UPPER	PKP
HIGH KICK & FIST(※)	KP
HIGH & SIDE KICK	KK
LONG HIGH KICK	→+K
STOMACH BLOW	→+P
BLOW & FIST(※)	→+PP
STRONG UPPER	↘+P
GAST · OF · LEG	←→→+P
HURRICANE PUNCH	←↙↓↘→+P
STRONG KNEE	→+K
ACCEL ROLL	↘+K
HIGH · DOUBLE ACCEL	↘+KK
MIDDLE · DOUBLE ACCEL	↘+K→+K
LOW · DOUBLE ACCEL	↘+K↓+K
LOW FIST SPIN	↓+PK
REVOLUTION ONE	↓+K
REVOLUTION	↓+K+G
HIGH · DOUBLE REVOLUTION	↓+K+GK
LOW · DOUBLE REVOLUTION	↓+K+G↓+K
LOW SHOT	↙+K
LOW SHOT · ACCEL	↙+KK
LOW SHOT · BLOW	↙+KKP
★LOW SHOT · DARK PRELUDE	↙+KKPP

特殊投技

BACK BUSTER	近身↓+P+G
BLACK RAINBOW	近身←→←P+K+G
BLACK BALL	双方空中接近↑←+PKG

特殊前冲攻击

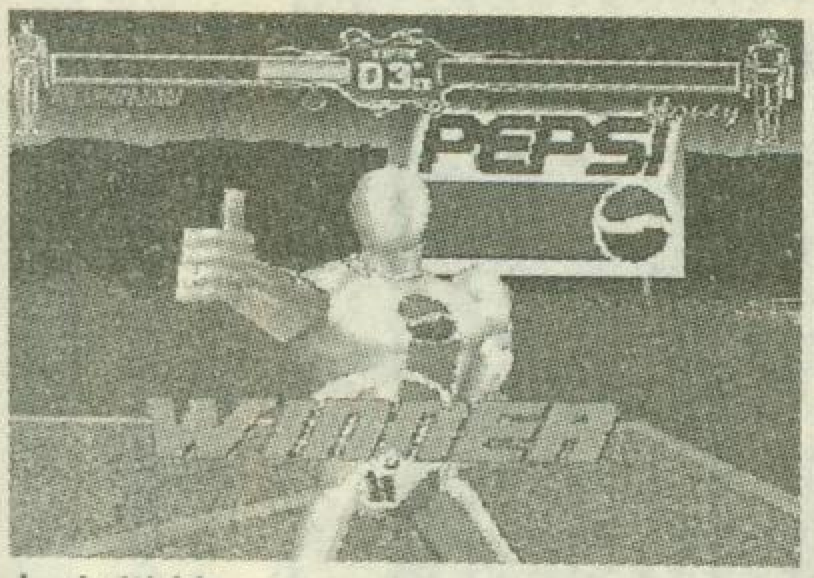
RUNNING TACKLE	前冲中P+G

秘技

格斗之蛇 SS

百事超人出现及选用法

SATURN 版加入了原创人物百事超人 PEPSIMAN，使用方法是不论在 ORIGINAL，ARRANGE 及 HYPER 模式，玩者只要在街机模式中任何一局完全不作任何攻击，那么在即将被打败时 PEPSIMAN 就会出来挑战你，打败他后便可选用。



大头秘技

爆多次机后，OPTION PLUS 中的两行问号有一行就会变成文字"BIGHEAD"，把它调成"ON"后所有人物都会变成大头版。

隐藏人物 KUMACHAN 选用法

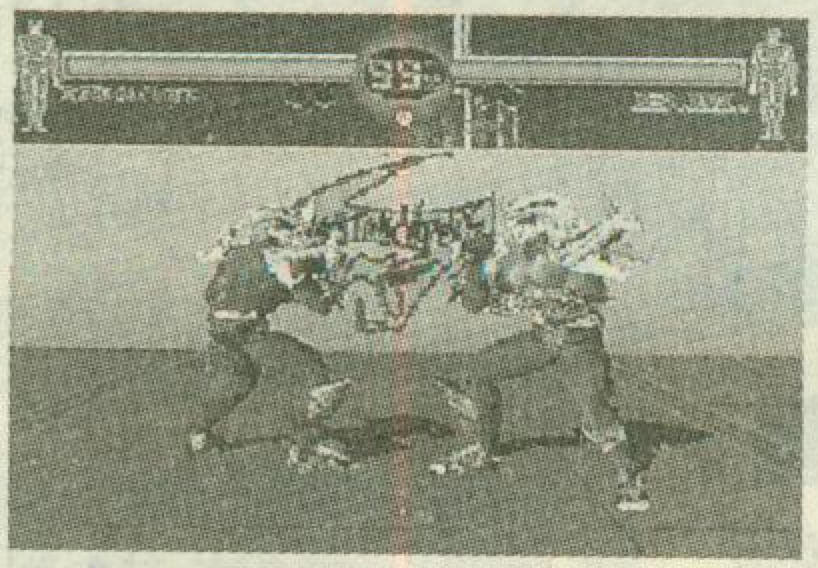
玩家在 BAHN 的舞台可注意到背景上有一个吹气大熊，选用它的方法是先取得 PEPSIMAN 和 MAHLER 后，再爆两次机左右即可选用，使用它时若选 2P 色则会变成熊猫。

隐藏人物 MAHLER 选用方法

玩者只要用任何人物爆一次机即可。

首脑 B.M. 选用法

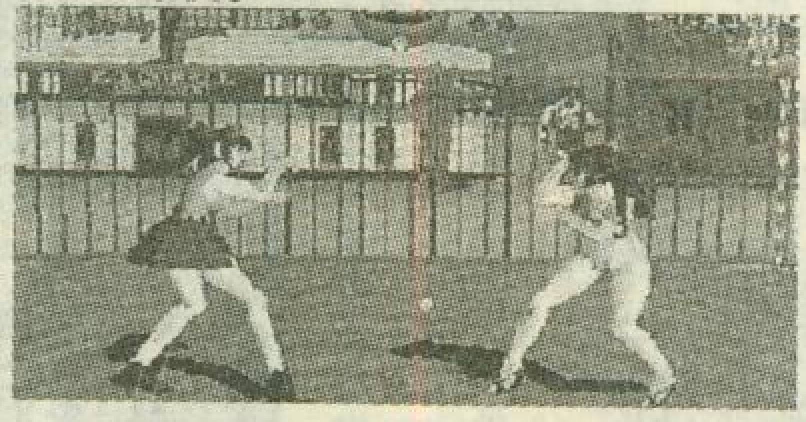
本作的 BOSS B.M.（BIG MAHLER）无论造型和技巧都和隐藏人物 MAHLER 极为相似，他们倒底有什么关系呢？而玩家只要以任何人物以"VERY HARD"难度爆机便可选用，不过成功后也只可在街机模式以外的模式选用 B.M.。



便服 HONEY 选用法

ARC 的该秘技在 SS 版并不适合，但只要使用 HONEY 爆机后，就可在街机模式外的模式选用便服版 HONEY，这可谓 SS 一惯的爆机秘技法。

由这个秘技引申出的秘技就是"一次选出所有隐藏人法"，即以 HONEY 用 VERY HARD 爆机。



OPTION PLUS

只要爆机一次后玩家就会在标题画面原来的黄色字体 OPTION 下新发现一行白色字体的 OPTION，在其中可调版面，无敌，看各角色图片资料，是否要背景音乐等。





格斗之蛇 ARC

便服 HONEY 选用法

使用 HONEY 同时被挑机兼 100 场连胜便可使用"便服版"HONEY。

爆甲又不爆甲

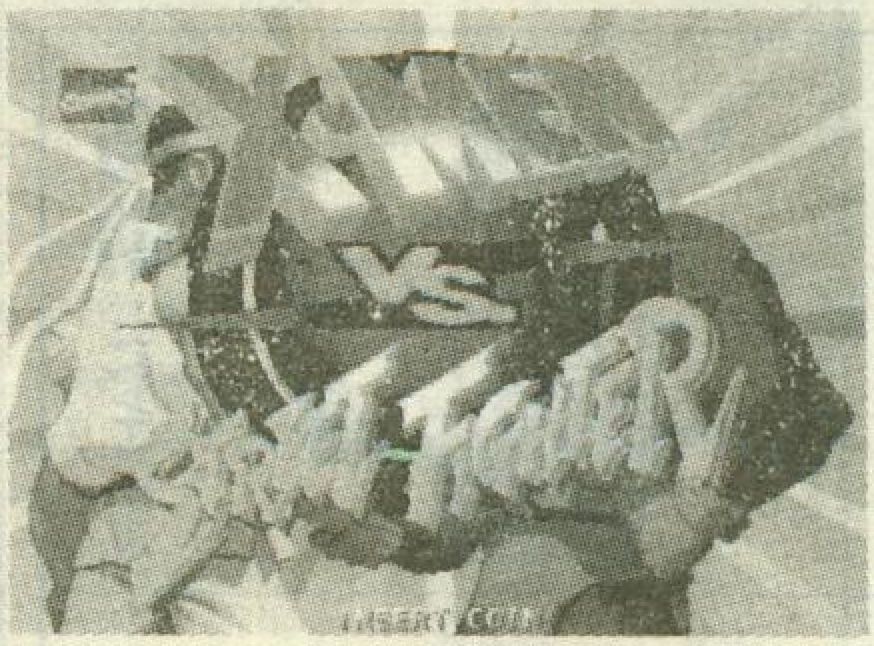
先跟电脑对战，然后另一方加入挑战，在人物选择画面时输入↓+PKG，再输入爆甲秘技→←→←+PKG，这样在人物选择画面上的人便会自动爆甲，而进入游戏后人物虽是穿着甲的，但却处于爆甲后的低防御力，高速度，高攻击力状态，体力槽也变为红色，而且就算再爆甲也不会真的爆甲了。



X－MEN 对 街霸

ARC　厂商 CAPCOM　类型 FTG

发售日 96年9月



可以说这是笔者许多年来在街机领域玩得最过瘾的对战格斗游戏，笔者选用X－MEN队长与隆打爆机简直不费什么气力……

总共17名战士会集了《X MEN》中的8位角色与“街霸”中的9位角色(包括豪鬼)，随意选出2人组成前所未有的梦幻战队去修炼更高的武功！

由于《街霸》与《X－MEN》中的人物全部是大家熟悉的角色，出招就无需公开了，运用得当的必杀技就要你看战事发展而定了。

有一个叫APOCALYPSE NOW的持有原子力的生物，已存于暗黑世界数千年，通过不断地进化，已达到不死身的阶段，而且深深地明白适者生存这个道理。出于某种目的，他将一些X－MEN突变体及一些“街霸”抓走了。CYCLOPS和隆怀疑抓走突变体和“街霸”的人可能是秘密组织“SHADOW”的头子VEGA(美版为M·BISON)或磁力神MAGNETO。于是便决定携手合作，寻找谁是幕后黑手，并且集结X－MEN及“街霸”们的力量来打倒敌人，把BLANKA、PSYLOCKE及DAN等人救出。豪鬼也会加入这次的行列……

战　斗　斩　杀







游戏战略布署如下：

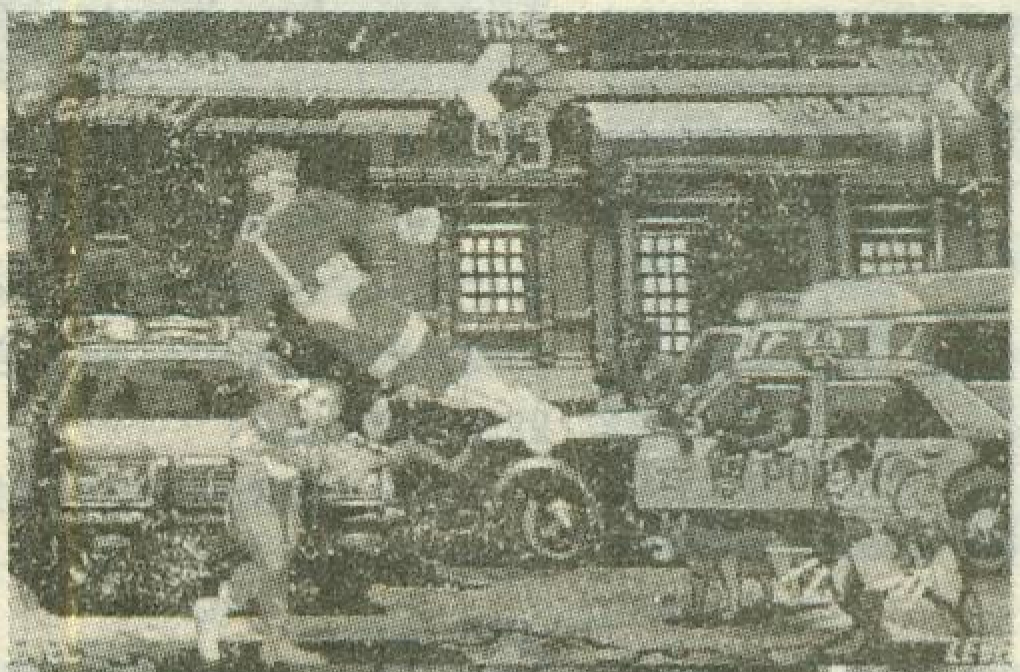
(Ⅰ)采用随时都可作角色交换的“VARIABLE HERO BATTLE”：

不仅可2人同时攻击，亦可作交替攻击！游戏中没有局数限制，将对手的2条体力槽耗尽为止。

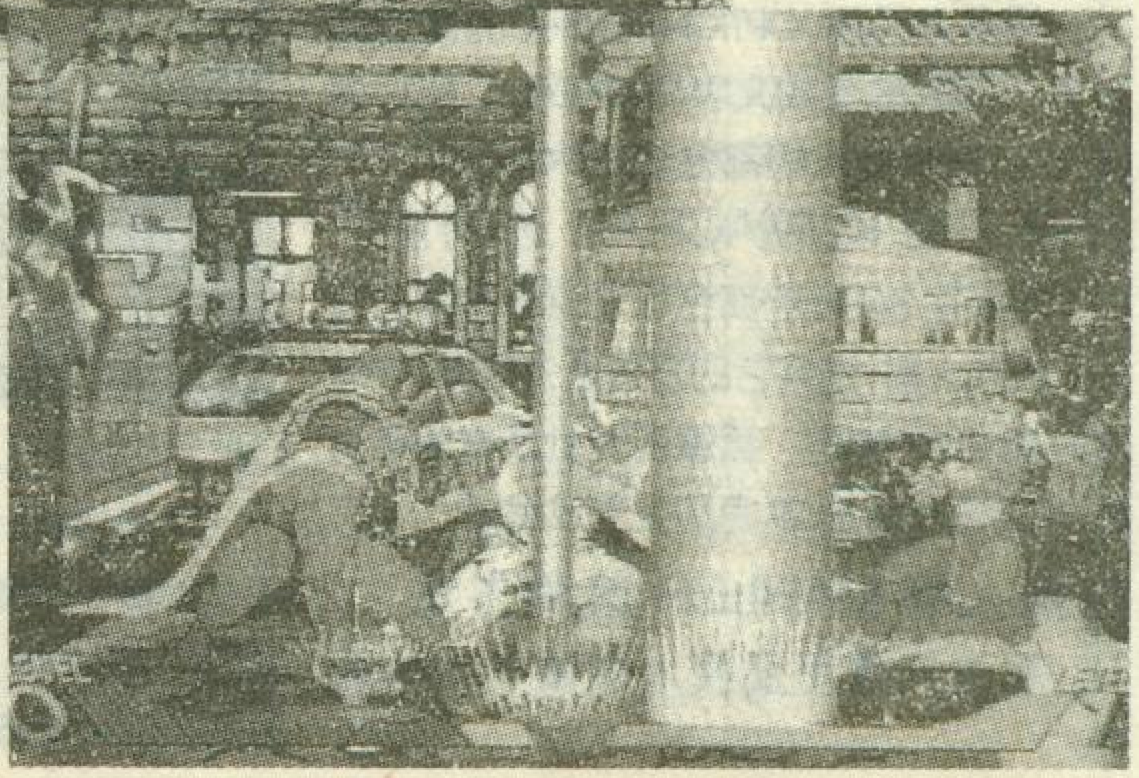
“VARIABLE ATTACK”：同时按重拳及重脚，在画面外的角色便会很帅气地作飞踢状闯入战场，原先的角色便会以无敌状态离开，由于闯入的角色并非处于无敌状态，故开始有中招的可能，但这交替的场面却非常迅速。稍为迟顿一下便会被击中。

“VARIABLE COUNTER”：在防御对手的攻击途中输入指令，拍挡便会闯入攻击，但这时不会出现角色替换，负责防守的角色会撤退。

“VARIABLE COMBINATION”：是消耗2条POWER槽的合体超必杀技。输入指令后，伙伴会立即出现，然后二人合力使出那招惊天动地的HYPER COMBO。不过这招并非稳操胜算，会因使用角色不同而令效果有极大差异，但若2人皆为使用飞行道具系，你大可放心。



▲X－MEN队长飞了进来，春丽笑嘻嘻地摆了摆手准备退下，这下狼人碰上宿敌了。这就是本游戏的独特换人系统。

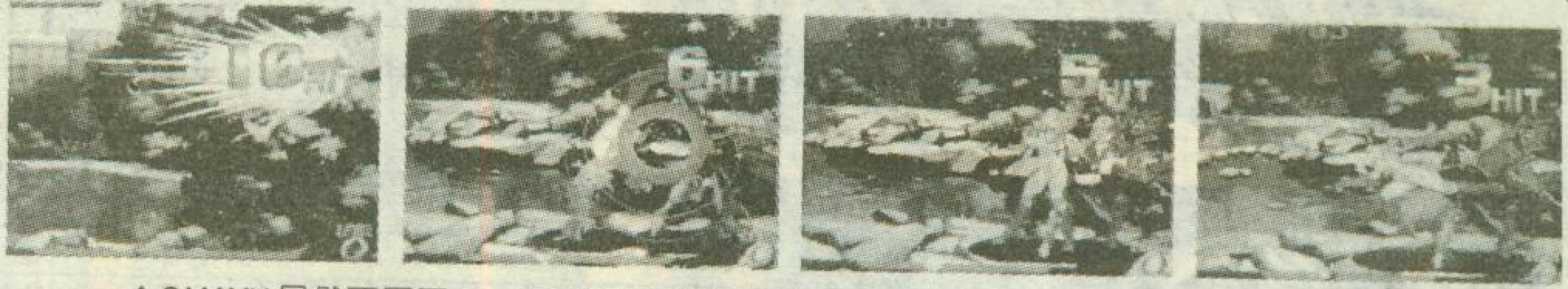


▲隆与MAGNETO同时使出超必杀技『HYPER COMBO』。因同属飞行道具系，所以威力自然是很大的呀！

（Ⅱ）空战极限 SUPER JUMP（SJ）空中连续技

对于不熟悉“X MEN”的朋友，恐怕对空中连续技很是棘手吧。NOW LISTEN！

迅速将摇杆作下上的输入，便可使出 SJ。其中可多次使出不同的招式，亦可用作接近对手及逃走。而空中连续技有二种出法，一是可直接向在空中的对手使出空中连续技，另外亦可用“空中连续技始动技”把对手打上空中，然后也可用 SJ 展开攻击。虽输入方法不同，但性质一样。“空中连续技始动技”亦称轰飞技，输入时需将摇杆推上，角色会自动使出 SJ；对被轰起的对手使用连续必杀……



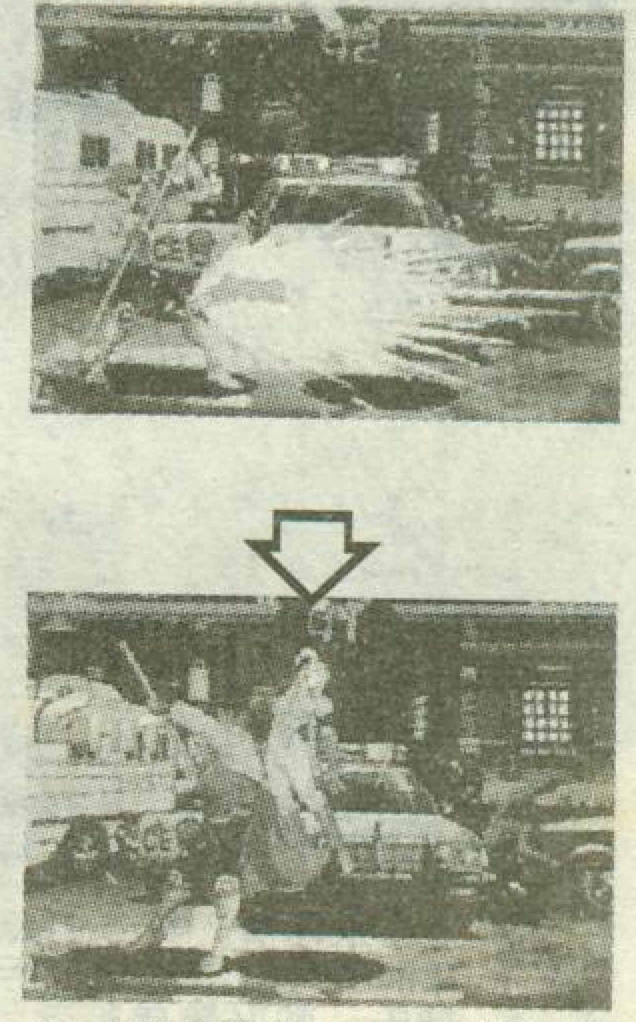
▲CAMMY 虽然不属于 X－MEN 的军团，但她的连续技也是十分过瘾的（图自右向左看）。

组成黄金无敌拍档，再现格斗新感觉！

（Ⅲ）再战新感觉

首先游戏导入前冲后冲的系统，对于“街霸”角色来讲是个很有趣的新体验。

“X －MEN”是以不停追打连续技名躁一时的，在用扫腿将对手摔倒后，接着将其打向上空，再将之打向前方，然后再使用投技；任何招式之后，或是跳起之时，都是追打的机会。另外被打倒地时，一定要作倒下回避（←↙↓＋任何键），在将安被抓住时，尝试用投技脱身，即便被投技命中时，亦别忘输入倒下回避及脱身指令（→＋拳（脚）键）还有的就是空中防御拉反弹防御，前者不用多说了，后者是在防御途中，同时输入拳拳拳，把对手推返，战于劣势式对抗投技时用。

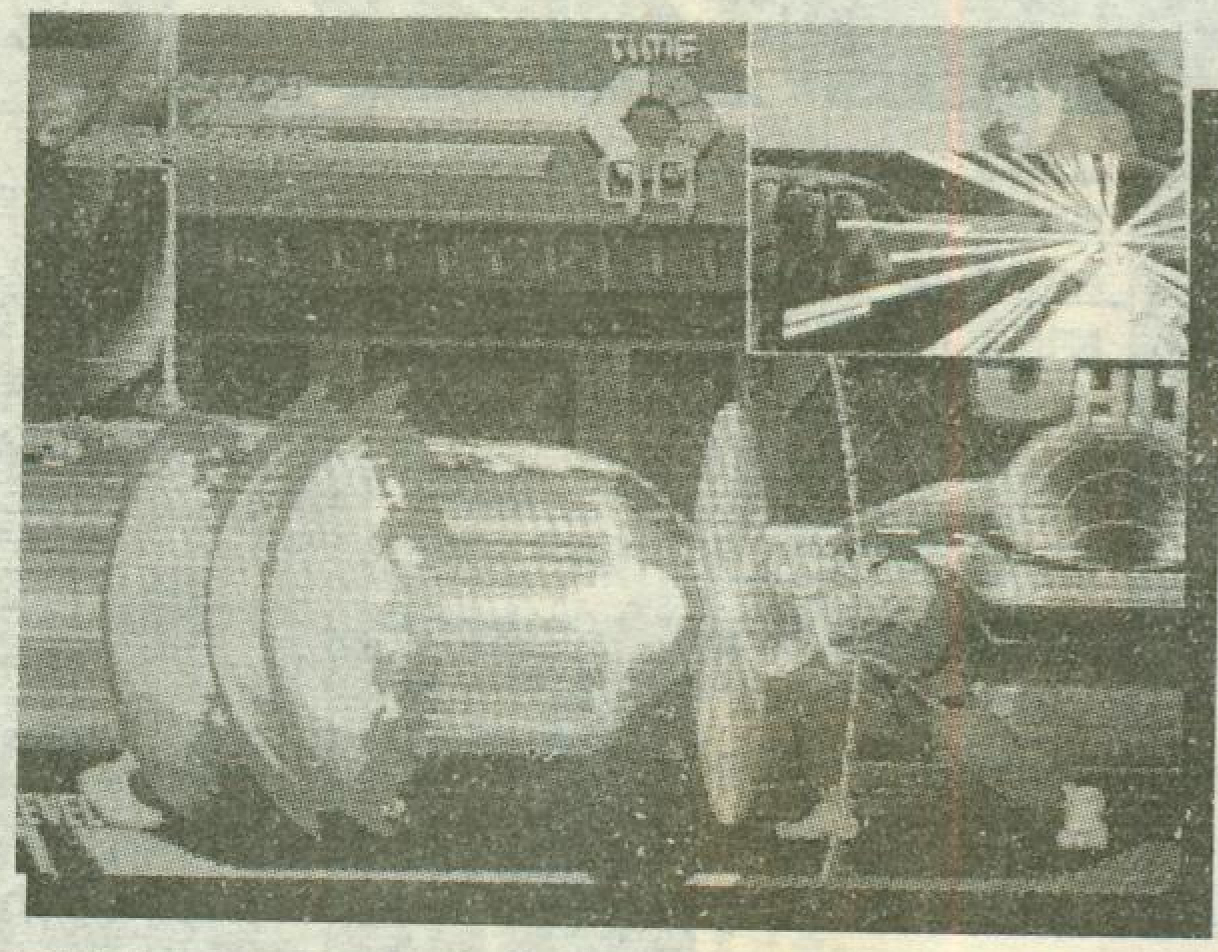


▲GAMBIT 防住 CAMMY 的进攻之后利用反击技成功。



▲春丽防御的同时唤出同伴 IROGUE，给予 CAMMY 一记重拳（图自右向左看）。

真空波动——炮！！！



看完战略布署，大家一定磨拳擦掌了吧，去街机厅一展身手，看看自己的武功到了几段了吧，我 SHADOW PHOENIX 郑重向大家推荐此游戏，难度一般（可以说很适宜各类玩家），画面精美，十分过瘾。游戏最后在打完那位暗黑帝王那只庞大的黑手后，你的 2 名战士就要“自相残杀”来证明谁是最后的强者了！游戏中原本那些“街头霸王”的必杀技中本作中已被强化得可以用夸张来形容了，隆的“真空波动拳”变成了“波动炮”，肯的神龙拳是一条火龙缠身……总之，此游戏不失为一款突破界限，神来之笔的作品。

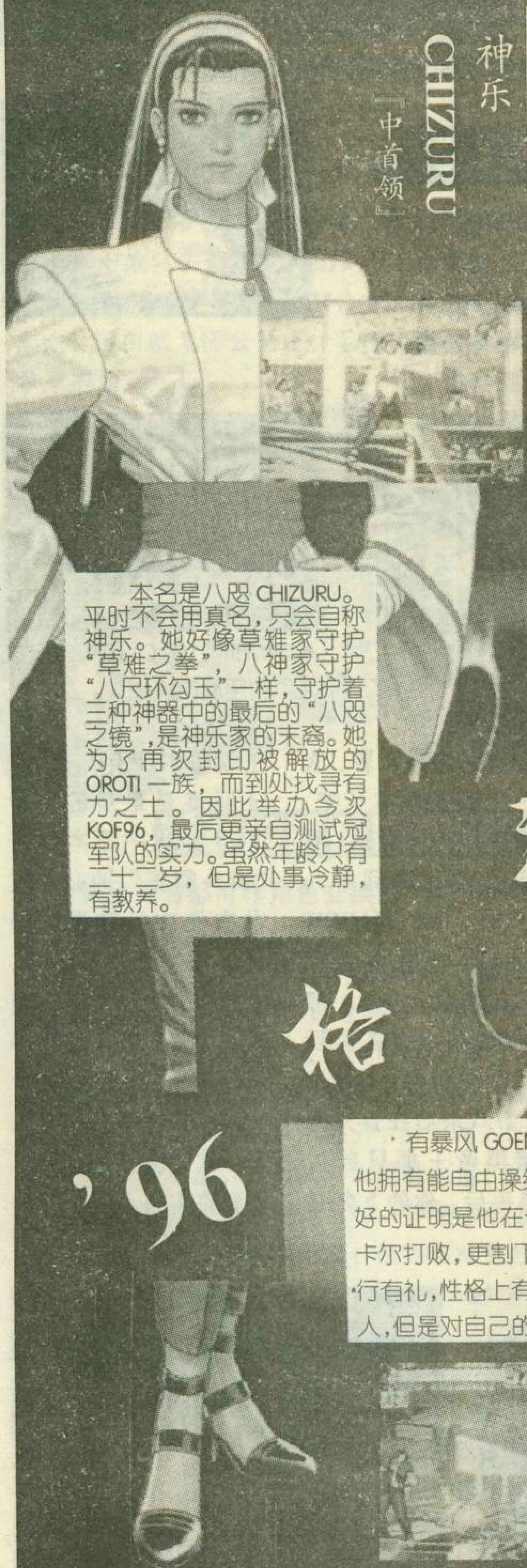
文/责编/SHADOW PHOENIX



THE KING OF Fighters'96

《'96格斗之王》已经推出有段时间了，相信大家对于下面这2位关底不会陌生吧，想想在10月底我们在编辑部中苦战他们的情景，不觉有些怀念，唉，又要盼《'97格斗之王》的来临了，不知你有否感觉，这次的2名"老大"比起从前的12位可厉害不少，不过终归仍是手下败将，嘻嘻嘻(呈偷笑状……)。

责编/SHADOW PHOENIX



神乐 CHIZURU 『中首领』

必杀技	特性
百活 天神之理	使出残像同时，发出的对空技
贰百拾贰活 天使之祝词	使出残像同时，发出的冲前招式
贰百拾贰活 连速之祝词·天瑞	上段冲前加攻击
百八活 玉响之瑟音	反弹飞行道具，(好像精神保护罩般)
里面八拾伍活 零技之础	封必杀技。击中后，使对手在一定时间内使不出必杀技。
里面壳活 三籁之布阵	使出残像的同时，发出的乱舞技。



KOF'96

王之战格 '96

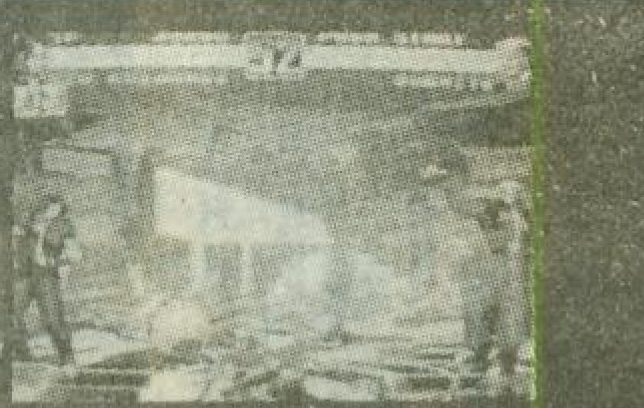
本名是八咫CHIZURU。平时不会用真名，只会自称神乐。她好像草雉家守护"草雉之拳"，八神家守护"八尺环勾玉"一样，守护着三种神器中的最后的"八咫之镜"，是神乐家的末裔。她为了再次封印被解放的OROTI一族，而到处找寻有力之士。因此举办今次KOF96，最后更亲自测试冠军队的实力。虽然年龄只有二十二岁，但是处事冷静，有教养。



GOENITZ 『最终首领』

必杀技	特性
暴风	起风的招式
腕电～真空波	从手指发出真空波攻击下段
腕电～磨灭	从手指发出真空波攻击上段
冰河	意念移动攻击
蛟	乱舞技
真实靶	能量槽全满时的乱舞技
黑暗哭泣	用风把敌人包围

有暴风GOENITZ之称。是OROTI一族的牧师。他拥有能自由操纵风的能力，战斗力难以估计。最好的证明是他在十八岁时，把当时二十五岁的卢卡尔打败，更割下他的右眼。由于是牧师，所以言行有礼，性格上有点矫饰。虽然是一名残忍无比的人，但是对自己的信念有贯彻到底的决心。







赏金之剑

BOUNTY FIRST SWORD

第一部

机种 PS
厂商 PIONEER LDC
类型 SLG
媒体 CD-ROM
发售日 预定97年春

众神的代理战争 从这里展开了！

《BOUNTY SWORD》曾在SFC上以24M的容量推出，但由于宣传力量不够，没有引起很大的轰动，只有识货的玩家及情报狂才能了解到它的魅力。这次决定发行PS版，即是SFC版的复刻版，但也加入了一些新的要素。不但如此，PIONEER LDC还决定将此作品制作成三部曲，此作即为第一部。

故事讲述在神历4095年，艾奥罗维亚大陆陷入了危机，神祖连邦奥尔德巴的皇帝艾利奥西昂依仗从古代遗迹中发掘出的"机神"发动了侵略战争，使艾奥罗维亚几乎被其所控制，只有北方的岛国莱茵麦德尔还在顽强的抵抗。索德这个曾率领无敌的第17独立骑士团的团长，因习惯自由自在而变成了一名赏金猎人，这次因调查艾利奥西昂所遗弃的亲女儿菲莉丝而卷入了这场残酷的战争……

▼游戏采用真实时间制的战斗系统，先制定好己方的行动路线及行动方式，然后即可进入激战。



▲角色不但有兵种的不同，处在不同的地形时战斗效果亦不同。总共有57场战斗，最多时会有50人在画面中作战。



◀▲战斗时有两种显示角色状态的视窗：一种可显示多人状态；另一种只显示一人的状态，但数据更详尽。

华丽的魔法及特技攻击



▲主角索德的特技SAVIOR SONIC是快速的剑技。



◀多关节的怪兽撒拢曼德正对弓兵喷出巨大的火焰。

共有四种行动方式

战斗中共有四种行动方式：近距离战是与敌人肉搏的方式；用弓箭等武器可进行远距离攻击；魔法使可以使用魔法攻击敌人；回复行动可为自己或同伴回复体力。这四种行动方式分别适于不同职业的角色，因此使游戏的战略性非常高。

近距离战



远距离战



魔法战斗



回复行动





Riglordsaga 2
王国传说 2

SS	厂商 SEGA	类型 RPG
	媒体 CD－ROM	发售日 11月8日

为了反击魔导国家卡德尔的侵略而战！


◀缪和拉斯迪来到亚马戴王国，故事从此开始。


◀为了寻找援军，缪和拉斯迪来到依克村中会见『月组』的首领阿斯卡，但却遭到敌人的攻击。

《王国传说》作为SS早期的SLG，可以说是一款相当不错的游戏。虽说它不能与超级大作相比，但那完全用POLYGON制作的图象，一下子就能让玩者明白次世代的机能是多么的强大。而现在续作也已推出，虽然游戏的系统没有大的变化，但其多变的视角及迫力无穷的战斗画面都会让SS的机主们心动不已。

▼这时缪要变成飞龙将同伴运过去。



▲在依克山的山道上遇到了一个没有桥的悬崖。

游戏讲述的是瑞格劳德大陆上有一个魔导国家卡德尔企图征服整个大陆，正在受到攻击的亚马戴王国派缪去找救兵来抵抗邪恶魔导国的侵略……

▶为了救出被捕的同伴，三人来到了忍者的部屋，这里有许多伽尔扎德的手下。




◀在忍者部屋中有一个强敌，就是伽尔扎德的手下格格乌。

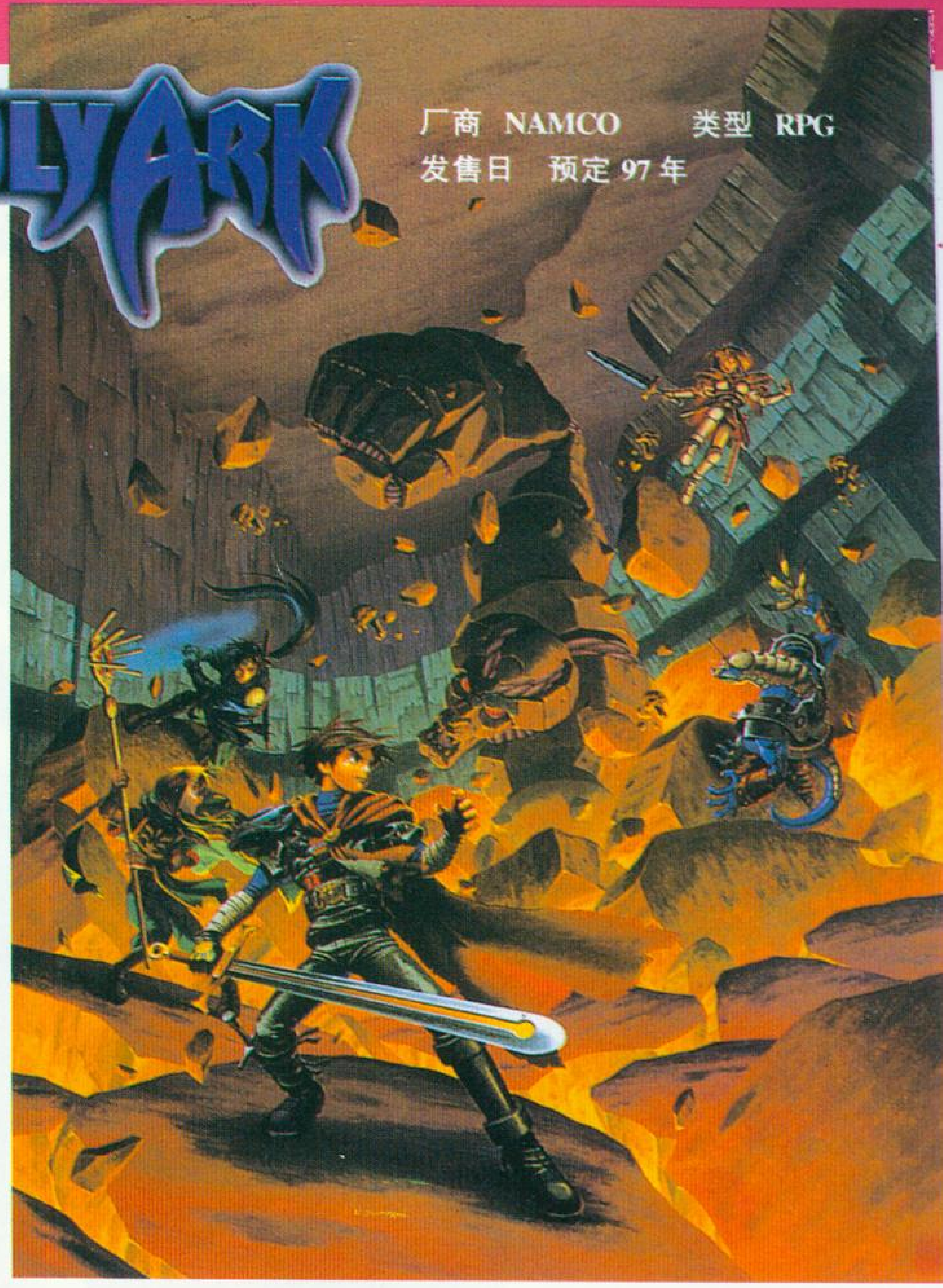

▶救出同伴之后，三人又来到依克村东边的那吉那洞。


▶在结界洞中有个结界，必须将从忍者部屋中得到的天邪之镜放在其中……

SHINING the HOLY ARK

光明圣柜

厂商 NAMCO　　类型 RPG
发售日　预定97年



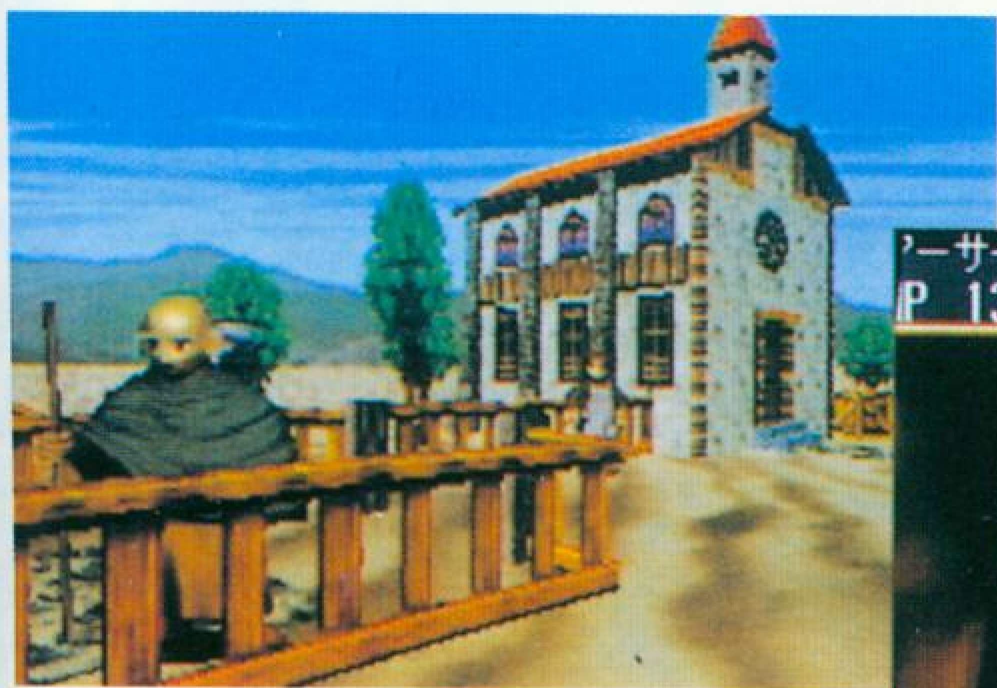
曾令MD迷们如痴如狂的《光明》系列作品，终于要在土星上推出其续作了。这款《SHINING THE HOLYARK》是以系列第一作《SHINING AND THE DARKNESS》为基础设计，基本系统是一样的，但借助土星的强大机能将其表现得更加出色。无论是战斗还是在镇中，处处场景均由POLYGON制成，是真正的3D游戏。而战斗时，将前作看不见主角形象的缺点消除，可以看到主角手持武器向怪物攻击，而怪物的种类也大大增加到90种以上。



主角亚瑟

怎么样，再次扮演主角亚瑟与同伴到那充满谜团和刺激的迷宫中冒险吧！

众所瞩目的《光明》系列作品终于登陆土星！



▲全部用POLYGON制作的西洋风格的游戏世界。



▶战斗中可看到主角用剑猛劈怪物。



▶这是敌人的BOSS角色，非常漂亮的画面呀！



▼身穿黑色长袍的男人双手打出了一团光球，光球飞向在空中飘浮谜之飞船，并将其击毁，产生了大爆炸。

宿命传说



PS | 厂商 NAMCO | 类型 RPG | CD-ROM
发售日 预定 97 年

95 年 12 月发售的 SFC 巨作 48M 的《幻想传说》至今仍然在累积榜上有名，也许是 48M 的缘故，国内的玩友恐怕接触不多。不过不要紧，NAMCO 将在 PS 上推出续作《宿命传说》啦！

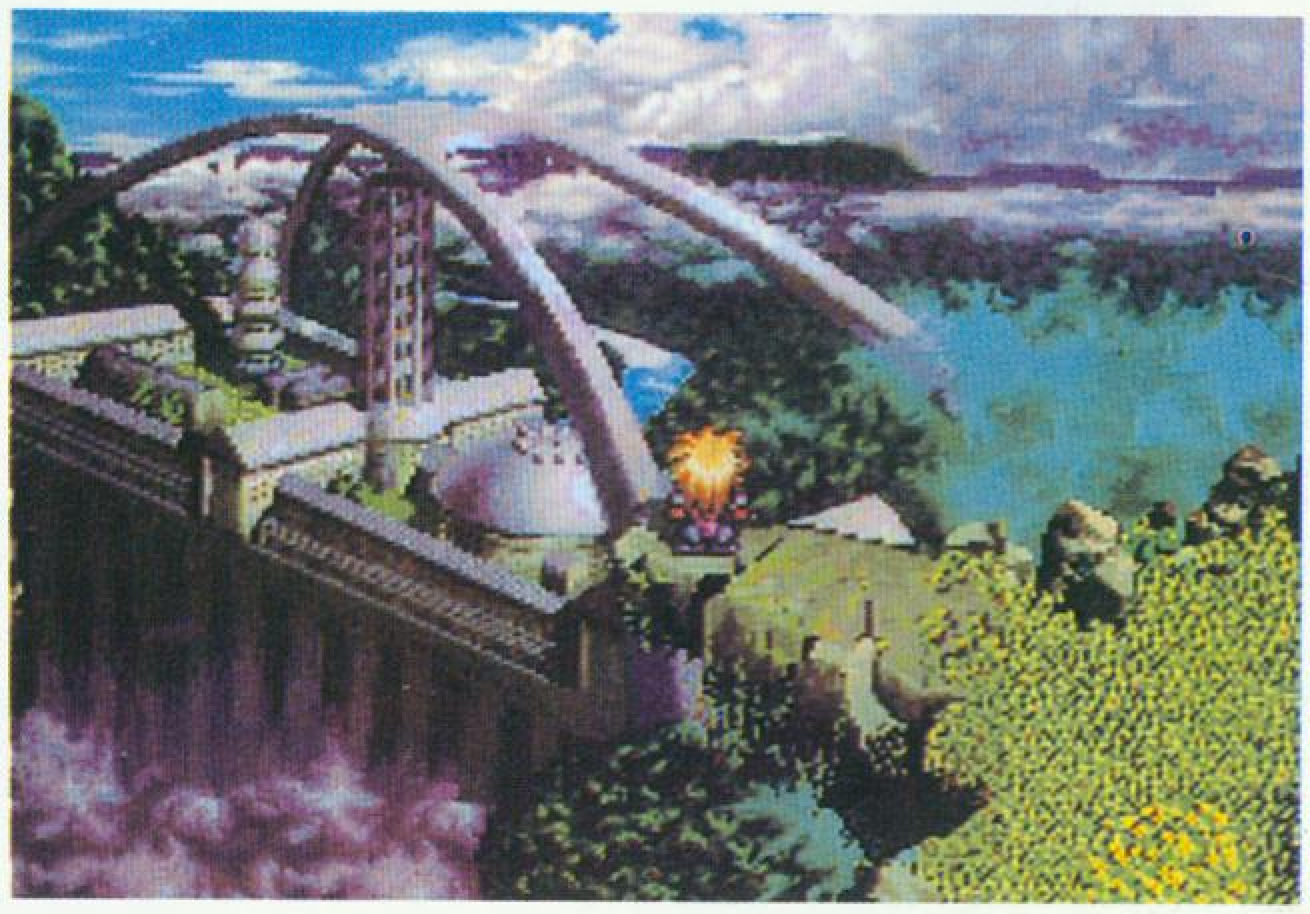
游戏的系统在基本继承前作的基础上稍有改进。象一般 RPG 一样随机遇敌及战斗中加入动作要素，是前作成功的根本，而今作更是增加了战斗中动作的成分，使紧张感及乐趣倍增。战斗系统保持不变，但魔法系统却稍有变化，魔法师要想使用魔法的话，必须装备一种特别的剑——ソ－ディアン。这样，魔法师也能够参加肉搏战了。

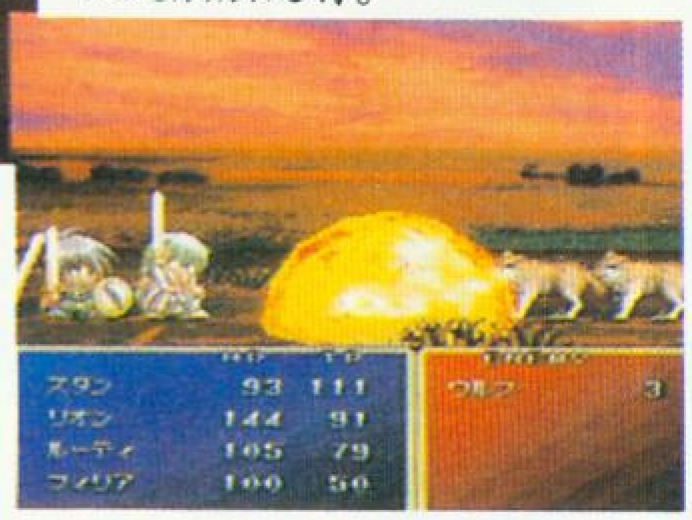
另外，值得一提的是今回的人物设定不是由藤岛康介担任，但风格却没有很大改变。而前作主题曲的演唱者吉因由香里还会在本作中一展歌喉吗？至今还不知道呀！



▶在山道上发现了高度文明的建筑物，但现在这个世界已将其失去了。但可以看出本作画面之精美程度。

◀在钟乳洞中行走，脚下的水中泛起层层涟漪。



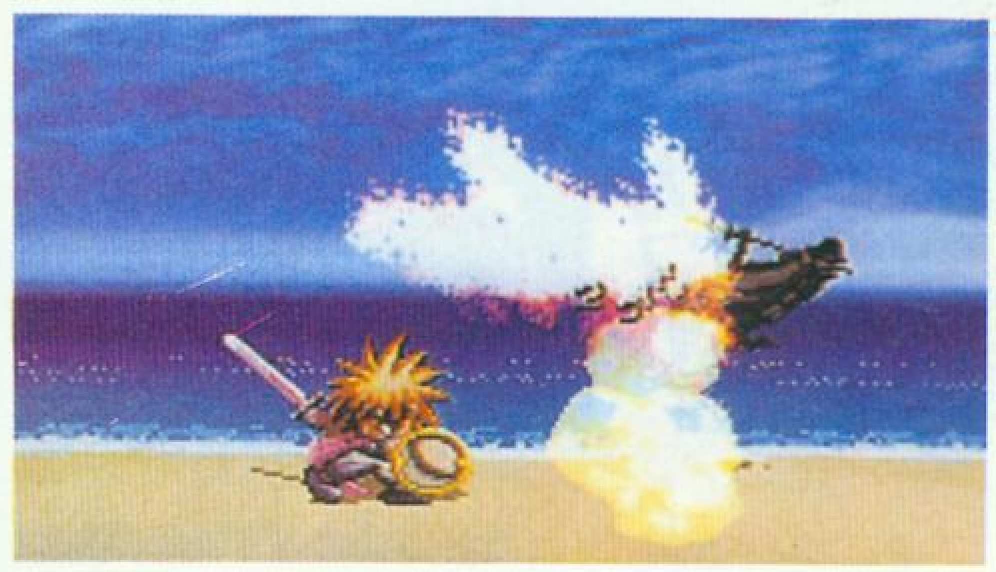


▶只要魔法使装备了特别的剑"ソ－ディアン"，就能使用魔法了。

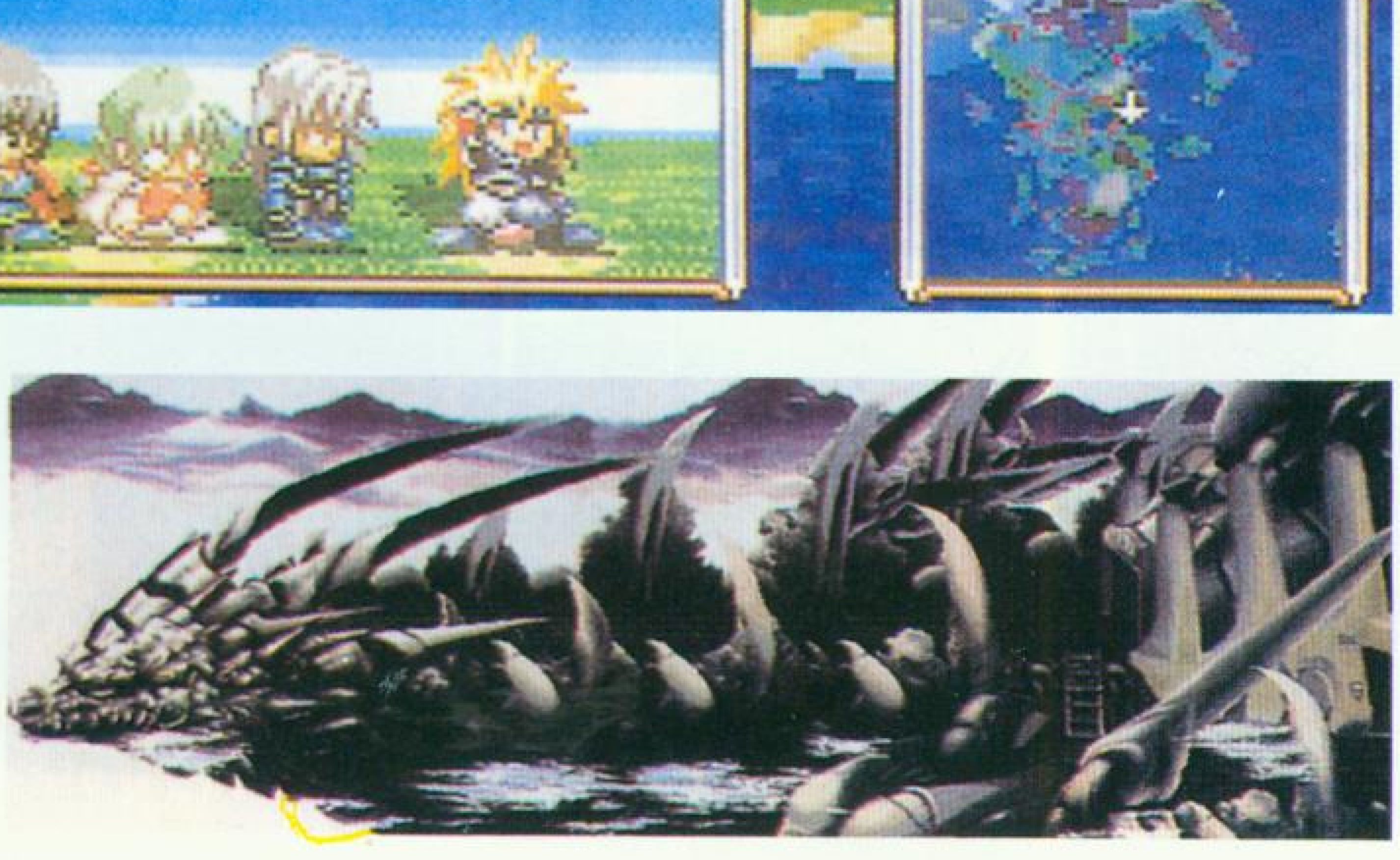
注意!!



◀地图画面的方式有些象将前作与《时空之旅》的特点集合起来。左下角的框中很清楚地显示着主角们的状态。



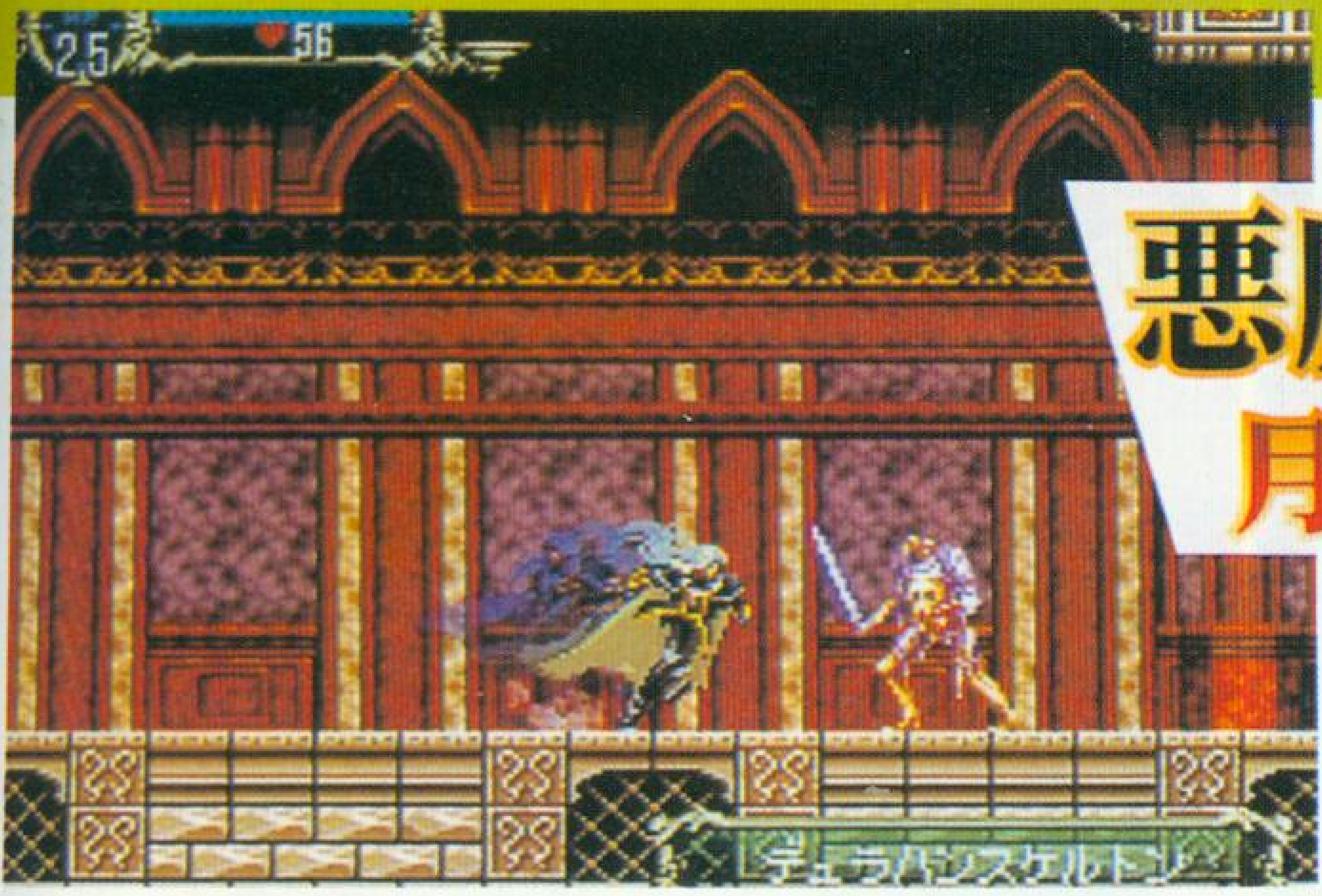
▲战斗系统与前作基本一样。主角斯坦的必杀技魔王炎击破是不是很象里百八式·大蛇雉。



▶这是很久以前制造的飞行龙，是『天地战争』前制造的运输工具。



▲在飞行龙的顶部，也就是它的背部，里面有两个飞行器弹射装置。



悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

PS 厂商 KONAMI 类型 ACT CD-ROM
发售日 预定 97 年春

《恶魔城》系列——其实全名应为《恶魔城德拉克拉》——自从 86 年 9 月在 FC 上以磁碟版出现以来，已经有十个年头了，国内的许多玩友也是再它的陪伴下成长起来的。这部“月下的夜想曲”是在 PC－E 版《恶魔城 X》推出 5 年之后的续篇。在前作中，主角里奇特·维尔蒙德与吸血伯爵进行了决战并将其打倒。可是在 5 年之后，吸血伯爵的故乡又出现了邪恶的气息，而本作主角阿尔卡德的父亲里奇



▲里奇特与吸血伯爵维拉德之间有一场宿命的对决。



▼恶魔猎手里奇特手执由先祖传下的神鞭与吸血伯爵进行战斗。



▲伯爵还会变成一个巨大的怪物，但却逃不掉失败的下场！

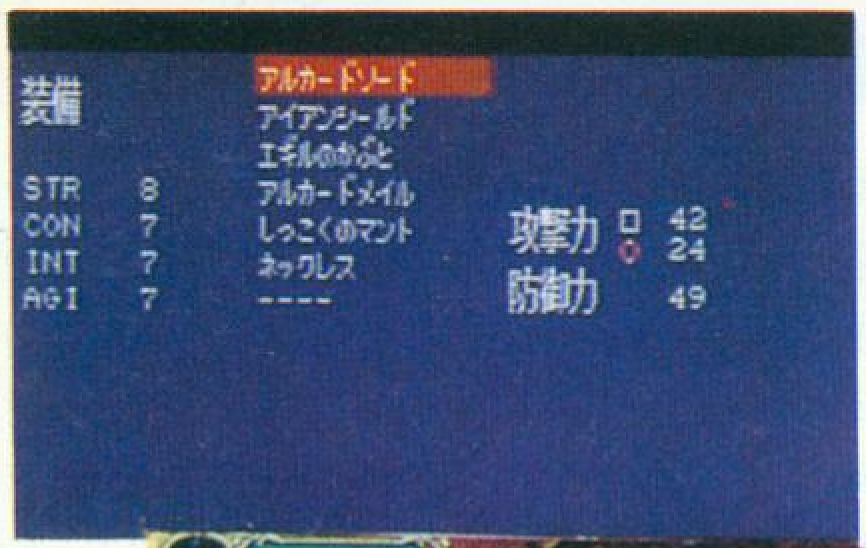


▲5 年后，恶魔城再次出现了邪恶的波动，阿尔卡德再次回到恶魔城……

故事是从前作结局开始的……

特也失踪了。于是，阿尔卡德再次回到恶魔城之中。

由于故事是前作的接续，所以一上来便是操纵里奇特与吸血伯爵对决，打败他之后故事进入正题，这已经是 5 年之后了。



◀选择适当的装备与选择适当的魔法同样重要。



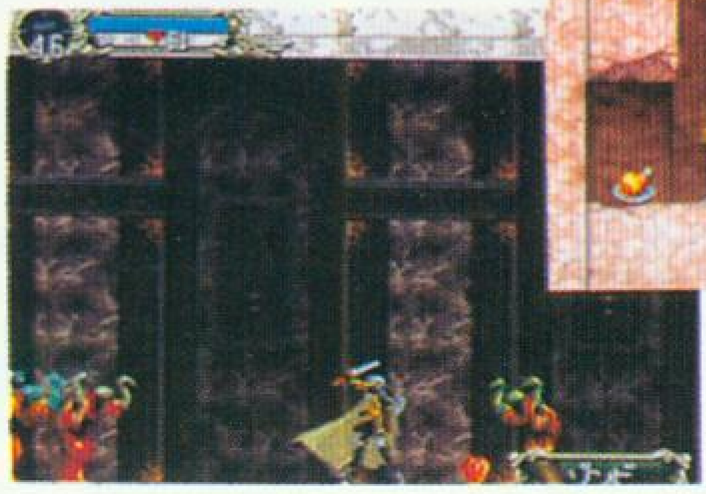
▶有时也可以徒手与敌人交手，不过攻击力就不大哟。



▶看，新作的画面多么华丽！阿尔卡德行动时还会带着残像。

新作有什么样的特点?

此系列最主要的特征就是主角手执鞭子与敌战斗。本作中不但保持了这一点，而且还加入了的武器，象剑等武器阿尔卡德均可使用。另外，还可以装备盾、头盔等防具(RPG?)。而前作中的十字架与圣水等宝物也仍健在，只要有魔力值，即可随时使用魔法。



▼打倒敌人有时会出现红心，这可是使用魔法的必须品呀！



▲食物仍会隐藏在墙避当中。



▼恶魔城中还会有许多谜团和机关存在。



SUPER DONKEY KONG 3

超级大金刚 3

谜之克利米斯岛

SFC	厂商 NINTENDO	类型 ACT
	容量 32M	发售日 11 月 23 日

滑稽可爱的超级大金刚再次于SFC上登场！

与别人交谈非常重要





▲▶玩过的人都知道，这个系列的作品对动作的要求是非常高的，同伴的合作则更为重要。另外，与别人交谈是获得情报的重要来源(RPG?)。



◀游戏地图的形式是与前两作一样的。

在 SFC 上的超人气作品《超级大金刚》的第三作“谜之克利米斯岛”又让金刚迷们手舞足蹈了(是游戏中毒了吗？在学金刚的样子？)。这次的故事是讲述前作的主人公当基和迪迪突然下落不明，为了寻找它们本作的主角母猩猩迪克茜和公猩猩丁基前往神秘的克利米斯岛。

游戏有将近 30 关之长，舞台也分别有雪山、森林、湖中等，不但画面美丽依旧，就连前作中受好评的双人协力战斗系统也仍然健在。对付每关的关底可不是一件轻松的事呀！迪克茜和丁基能否从卡奥斯率领的克里姆林军团中救出同伴呢？让我们一同去克利米斯岛探险吧！

母猩猩迪克茜



迪克茜是前作主角迪迪的女朋友，这次为救男友而冒险。她可以用自己长长的金发辫子攻击敌人，并且对此非常得意。

用长长的辫子攻击



▶迪克茜可用辫子将敌人击飞。



▲身体轻巧灵活是她的特点。

怪力的红毛大猩猩

▼丁基的特点是力量大，身体重，可以轻易打坏许多东西。





◀他可以象打水漂一样在水面上有节奏地跳跃。

公猩猩丁基



丁基是迪克茜的好朋友，这只浑身红毛的大猩猩比迪克茜高大许多，力量也是非常大的，具有一击必杀的威力。



大地女神幻想曲



SS	厂商　SEGA	类型　S・RPG
	媒体　CD－ROM	发售日　预定12月

一幅壮大的战争画卷在绿色的大地上展开！

塞莱西昂帝国与位于西部边境的魔物之国波风一起向麦斯公国挑起了战争。残酷的战争让麦斯国王阿历克希斯一世丧生，公国也由此节节失利。就在这生死存亡的关头，还正年幼、却父母双亡的小国王阿历克希斯二世得到了丧失了记忆的主角迪妮的帮助。迪妮被任命为麦斯公国的大元帅及侍从武官长，同时还有另外五名贵族的后裔也来全力帮助迪妮来打败帝国的侵略。

以上就是SEGA公司将推出的又一款S・RPG的剧情大意。与其它同类游戏相比，本作没有突出的特点，但却象《龙之力量》一样加入了内政的要素，增加了SLG的气氛。其主要的游戏步骤为进行内政的国务会议→进行军队编成的执务室→还有进行军官的培养→召开作战会议以鼓舞士气→在大地图上决定进军的方向→进入战场中与敌交战。其他诸如兵种相克、地形利用，回合战斗制等就不多说了。



▲回合制的战斗场地中，移动时就在注意地形的变化。



▲地图画面有点象《皇家骑士团2》，也有点象《汪达尔之心》。遇到敌人的话还是先下手为强吧！





大迫力的战斗画面

在战场中与敌人相遇的话，就会进入具体的战斗画面，这有点象《梦幻模拟战》，而画面也是十分具有迫力的。

▼在具体战斗的时候，有许多战斗方式可以选择，这有些象《三国志》。





▲使用魔法是魔族及僧侣们所擅长的，这个光系魔法LIGHT BORT真是迫力无穷呀！

▼暗黑魔法DARK MAGIC能将圆圈范围之内的敌人全部杀死，是一种超强力的魔法。

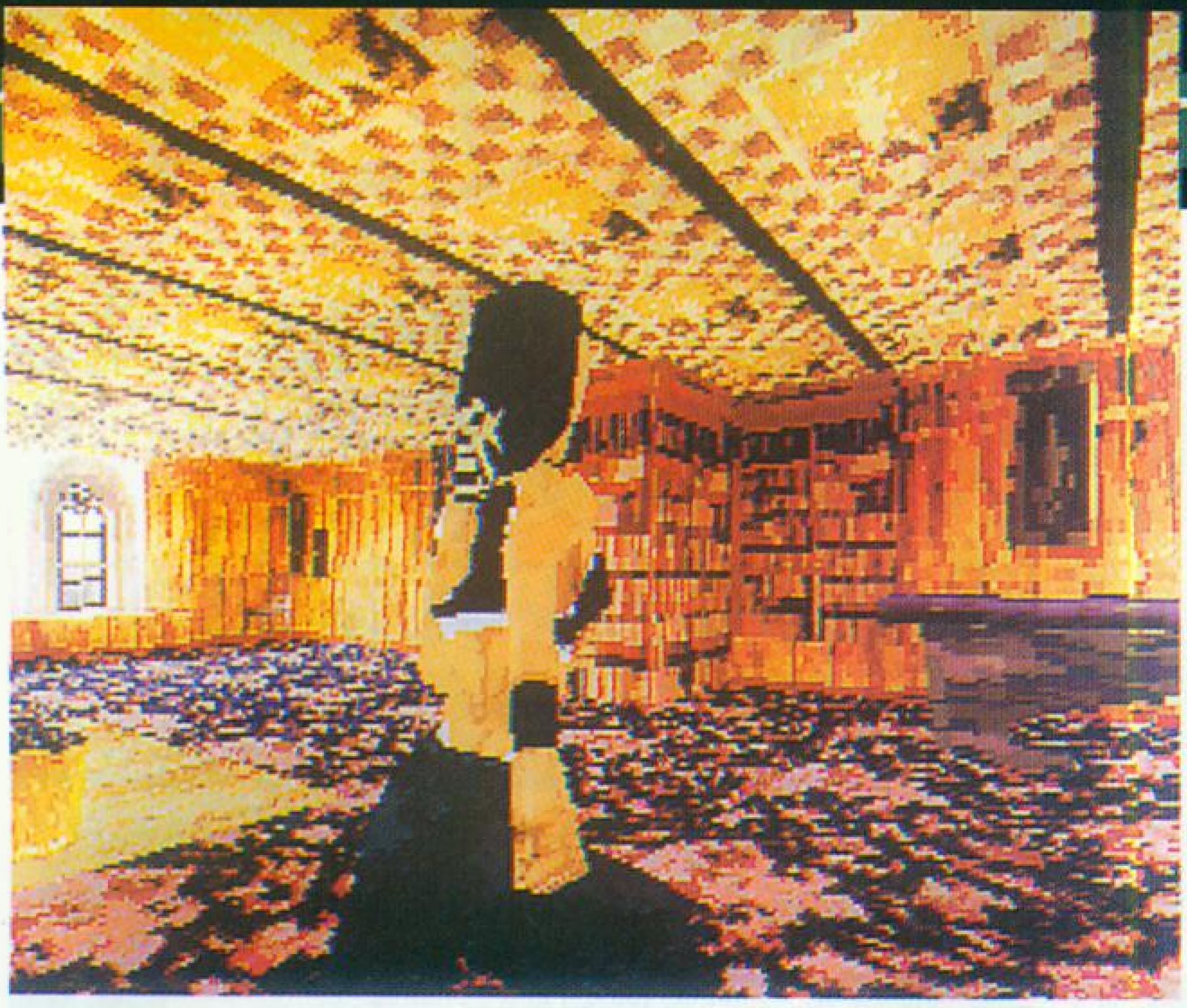




▲国务会议是决定国家内政方针的场所。



▲映在墙上的黑影使人感到一种不祥之兆。



盗墓者

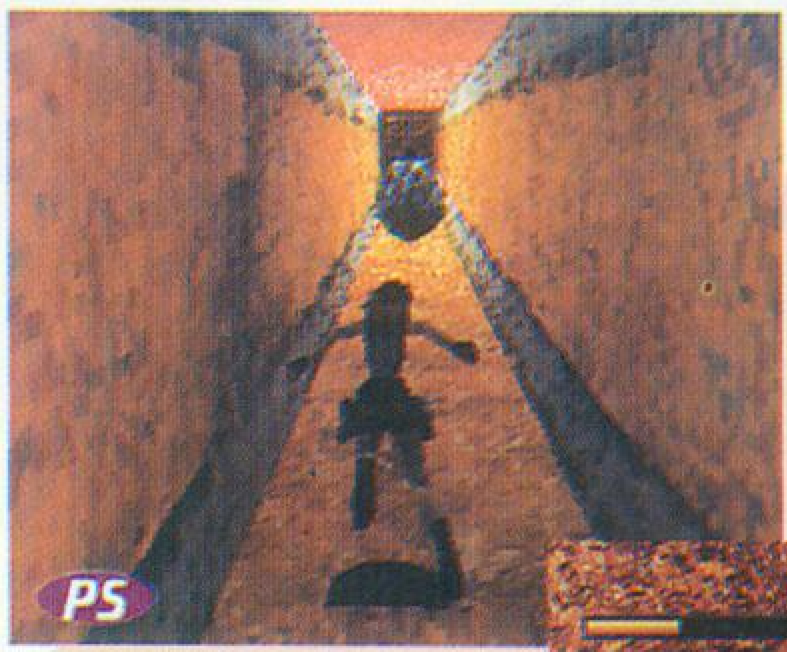
这款冒险游戏将分别推出SS版和PS版，下面的画面中均标有机种的字样，由于获取图片的方式不同所造成的清晰度不同，不表示游戏即如此。

SS PS	类型 AVG	CD-ROM
	厂商 VICTOR SOFT	发售日 未定

进入神秘的古代遗迹去探索未知的宝物！

这是一款具有动作要素的冒险游戏，即如PS的《生化危机》，目前这一类型的游戏正逐渐走俏。

游戏的主角是冒险家雷拉·克罗弗特，在印加帝国、古希腊、古罗马、古埃及的遗迹中寻找未知的神秘宝藏，而这些遗迹全都是真实存在于世的。在遗迹内部得到各种宝物并与各种怪兽作战，并与其他的冒险家竞争是游戏的内容。为了不使自己陷于困境之中，每一步行动都要慎谨小心，尤其是在广大的地底迷宫中行进的时候。



巨大的岩石向你滚来

◀通道中突然传来骨碌碌的巨响，原来一块巨大的岩石朝雷拉滚来。不过，对于职业冒险家（或者“职业”玩家）来说这可不算什么哟。



古墓里居然有大猩猩

▶通过通道后却遇到了一只大猩猩的攻击。先不要惊慌，雷拉可以用手中的基本武器2丁拳铳进行攻击。没想到古墓中还真危险呀！



◀在游戏困你必须解开各种谜团。



◀雷拉多彩的动作令人吃惊。

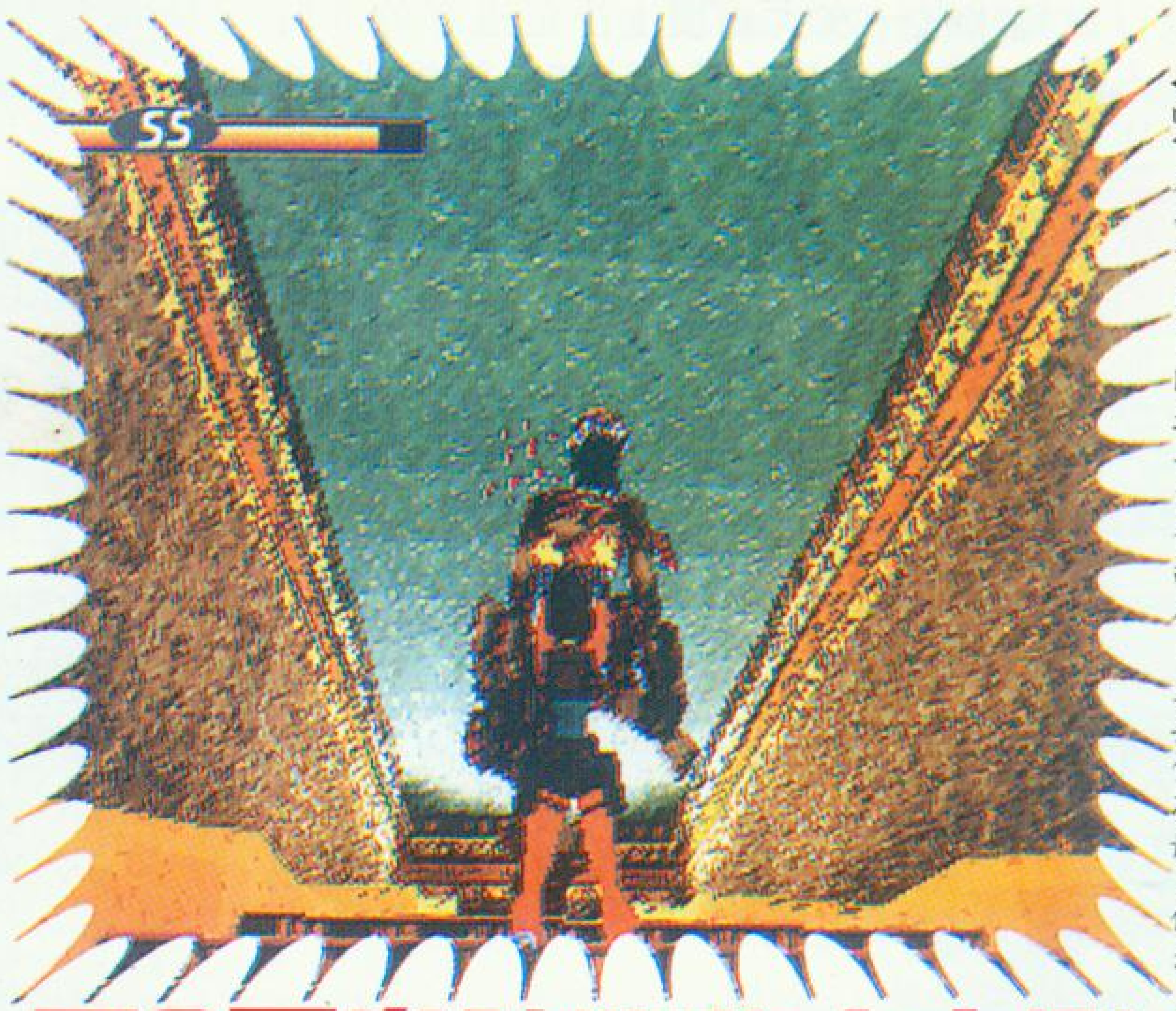


视点可进行切换

◀▼不小心从桥上摔了下去，下面有一群恶狼在等着你。从这里你可以看到游戏的视点在不断切换，这恐怕是3D游戏必须具备的了。



地底的迷宫中为什么会有狼群出现呢？



◀2T拳铳可以同时攻击两个敌人，只要你冷静，什么困难都能解决。

用2丁拳铳将敌人击倒！

游戏理论研究(下)

文/叶展

4.RPG 游戏

RPG 游戏(角色扮演类游戏)无疑是最受欢迎的游戏类型。但很难对其进行确切定义。本文采取用其性质或者说其构成要素来定义其本身的方法,在阐述了下述问题之后,对 RPG 游戏的定义问题也就得到了解决。

4.1. 对人生的模拟

如果说飞行模拟类(Flight Simulation)、体育类(Aethetics)、动作类(Action)等游戏都是对现有的某项人类活动的再现与模拟的话,那么 RPG 游戏体现的则是对整个人生的再现与模拟。正因为如此,RPG 游戏所构造的情感世界是所有类型的游戏中最为强大的,能带给我们深刻的体验感。这种体验感来源于每个人内心深处对人生的感悟和迷茫,无奈与苛求,失意与希望,在 RPG 游戏所构造的虚拟的人生的情感世界中得到了共鸣。

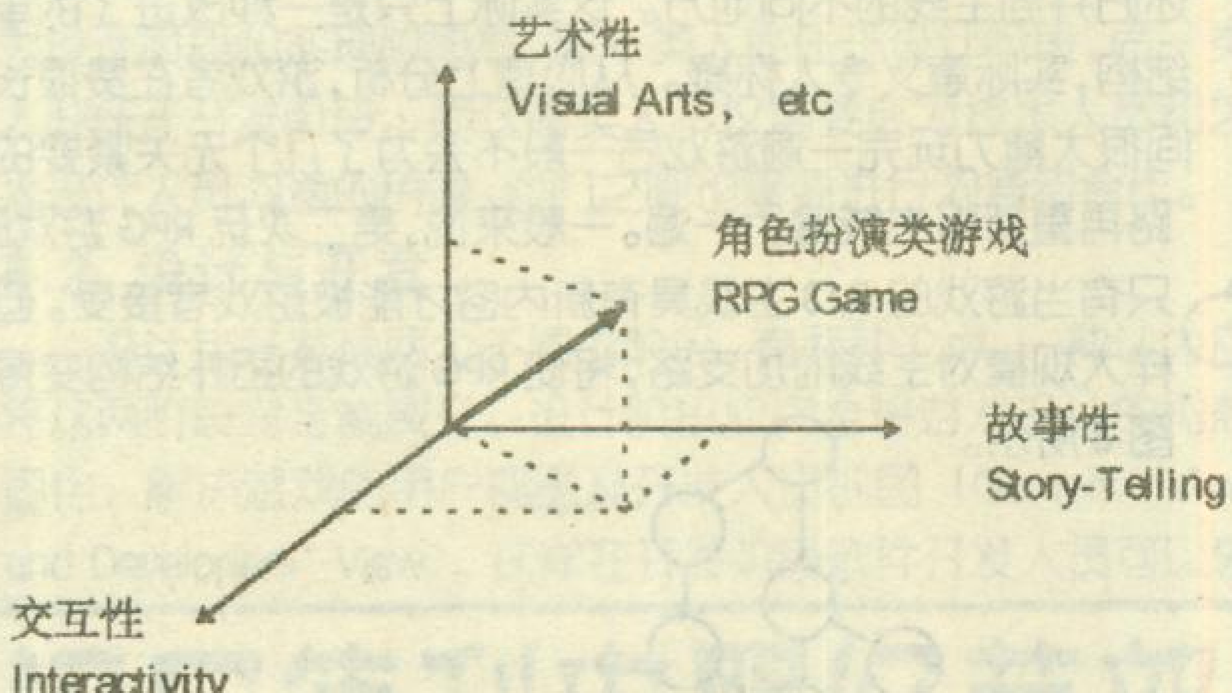


图 4:RPG 游戏三维空间

4.2.RPG 游戏的三维空间

可以用一个三维坐标系统来定位 RPG 游戏,所有类型的 RPG 游戏都位于这个坐标系所界定的三维空间中。

上图的三个坐标轴所表示的内容分别为构成 RPG 游戏的三大特性,即为:

1. 艺术性(Z 轴)
2. 故事性(Y 轴)
3. 交互性(X 轴)

倘若我们把每个坐标轴的最大坐标值定为 1,那么坐标点(0,0,1)代表纯粹的艺术作品、如:视觉艺术(Visual Arts)、音乐作品等;(1,0,0)点代表完全的操作性活动,如:体育运动;(0,1,0)点则代表故事情节及其纯线性的展现和播放,如:电影剧本、VCD 和录象磁带。而 RPG 游戏则位于点(X,Y,Z)。其中:$0<X<1, 0<Y<1, 0<Z<1$。而不同类型的 RPG 游戏,在这个三维空间所处坐标不同。偏重交互性的,其 X 值较大;偏重故事性的,其 Y 值较大。需要指出的是:X,Y,Z 的值都不能为 0,因为构成 RPG 的三大特性或者说三大要素对任何一个 RPG 游戏都是必不可少的。

在艺术性上,RPG 游戏和其它类型的游戏一样,借助于多媒体视听(MAV)的强大能力,综合了美术、动画、音乐、音效、文学、戏剧等多种艺术娱乐表达形式。在故事性上,与其它游戏类型相比,RPG 游戏和电影的关系更为密切。因为它们的"情节"都是由"剧本"严格限定的,也就是单线发展的。但与被动欣赏的电影不同的是 RPG 游戏给游戏者提供了虚假的主动性。在 RPG 模型中我们将要看到这种虚假的主动性是如何达成的。这种虚假的主动性和被动的故事设定情节相结合而构成了 RPG 游戏的交互性。

4.3.RPG 模型

剥去各种 RPG 游戏的外部特性,我们可以看到 RPG 游戏的普适模型。如图 5。这也是所有 RPG 游戏的拓扑结构。这是一种单线发展的 RPG 游戏。它由两部分构成:一部分是主控部分,也就是交互部分。当主控部分起作用时,游戏的操纵权被授予了游戏者,游戏者可以充分利用游戏所赋予的交互手段进行输入;另一部分是设定的被动的剧情,由线性排列的一连串事件组成。所谓事件,就是在一定时间内从游戏者手中剥夺游戏的操纵权,从而使游戏按设定的轨道向下发展,比较普遍的是被动地显示一段动画。在游戏过程中,游戏者获得操纵权后,进行输入。一引发某个事件(显然单线 RPG 游戏同一时刻只可能引发一个唯一的事件),游戏者操纵权被剥夺。当事件完成后,操纵权又被赋与游戏者,用来引发下一个事件。游戏者就是这样不停地交替地被赋予和剥夺游戏操纵权,事件也就这样按设定的轨道发展下去。所以我们发现:RPG 游戏中游戏者只是虚假地拥有主动性,游戏者实际上只拥有决定何时引发事件的权利(玩 RPG 游戏的能力高低就在于是否能很快找到引发事件的"点",能力低者会淹没于 RPG 游戏中各种信息的海洋中,不知那个信息是决定事件发展的关键),而不具有任何决定事件发展顺序或事件本身的权利。

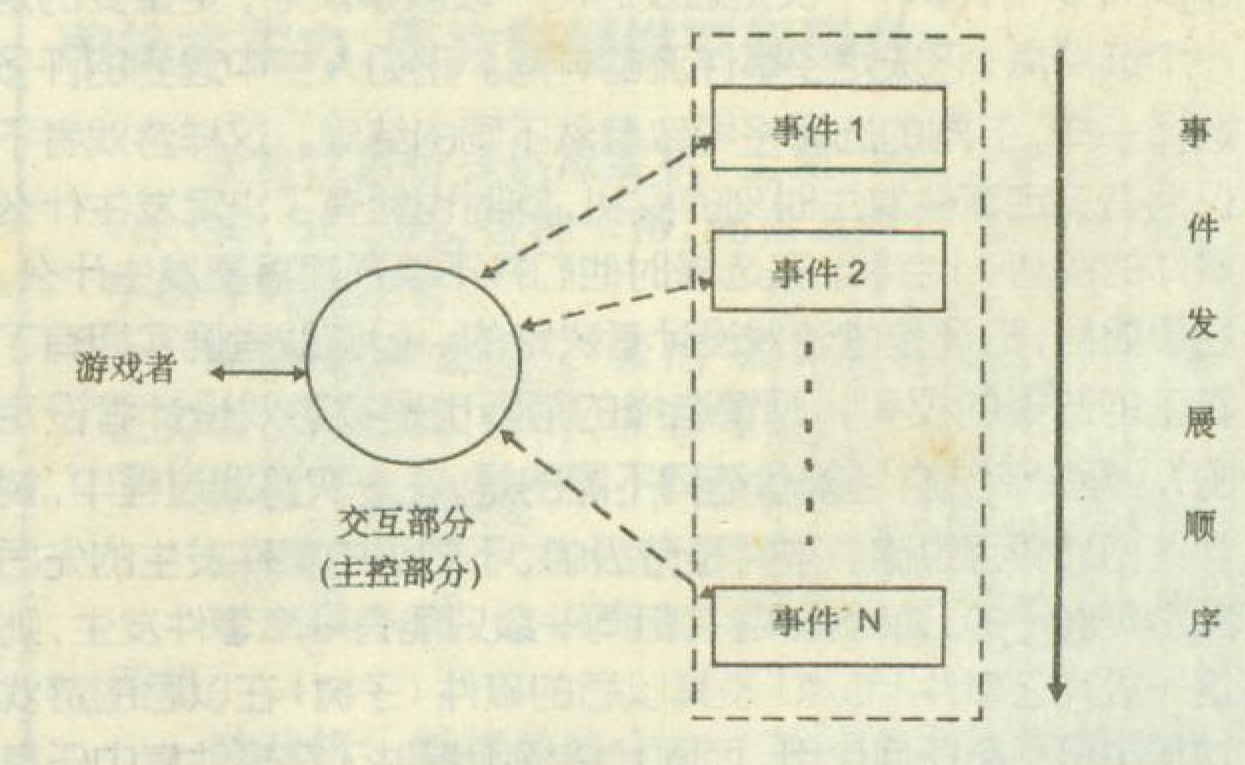


图 5:RPG 游戏模型(拓扑结构)

4.4. 多线 RPG 游戏遇到的问题

实际上上面所述的单线 RPG 结构在七八年前就很成熟并定型了,直至今日未有太大发展。现今的一些所谓 RPG 大作,如 PC 上的《仙剑奇侠传》,SFC 上《CHRONO TRIGGER》等从本质上说比之八十年代 FC 上处于胚胎期的 RPG 游戏没有什么不

同，只不过画面更精致了。有了花哩呼哨的动画，高保真度的音效、音乐等等。那么使 RPG 游戏真正具有一定的主动性，这一梦想无疑对游戏设计者来说是极具挑战性的。但遗憾的很，技术上难度相当大，起码在现在看不出任何曙光。因为这里面的问题早已超越了 RPG 游戏的本身。

我们知道，超媒体（Hypermedia）或超文本（Hypertext）技术出现之前，人们读一本书，一般是按一定章节顺序读的，也就是线性的。书的组织也是按一定的线性顺序组织的。超媒体（文本）技术出现以后，在多媒体出版领域成为事实的标准，它们实际上是通过在文章中设定关键字跳转，使线性的书形成一种网状结构。这样从同一个起点浏览，碰到关键字后跳转的可能性成 N 次方级激增。正如回字有几种写法一样，同一本多媒体读物，包含同样的素材，但可以有无数种读的方法。但这种多媒体读物一般适用于百科类图书，相当于资料汇编。对于有故事情节的文学性著作就无能为力了。具有情节性的 RPG 游戏现在也是线性结构，若采取多线结构，首先面临的是选择一个合适的拓扑结构。从数据结构角度看，可以有树状结构，网状结构等。如图 6 所示。

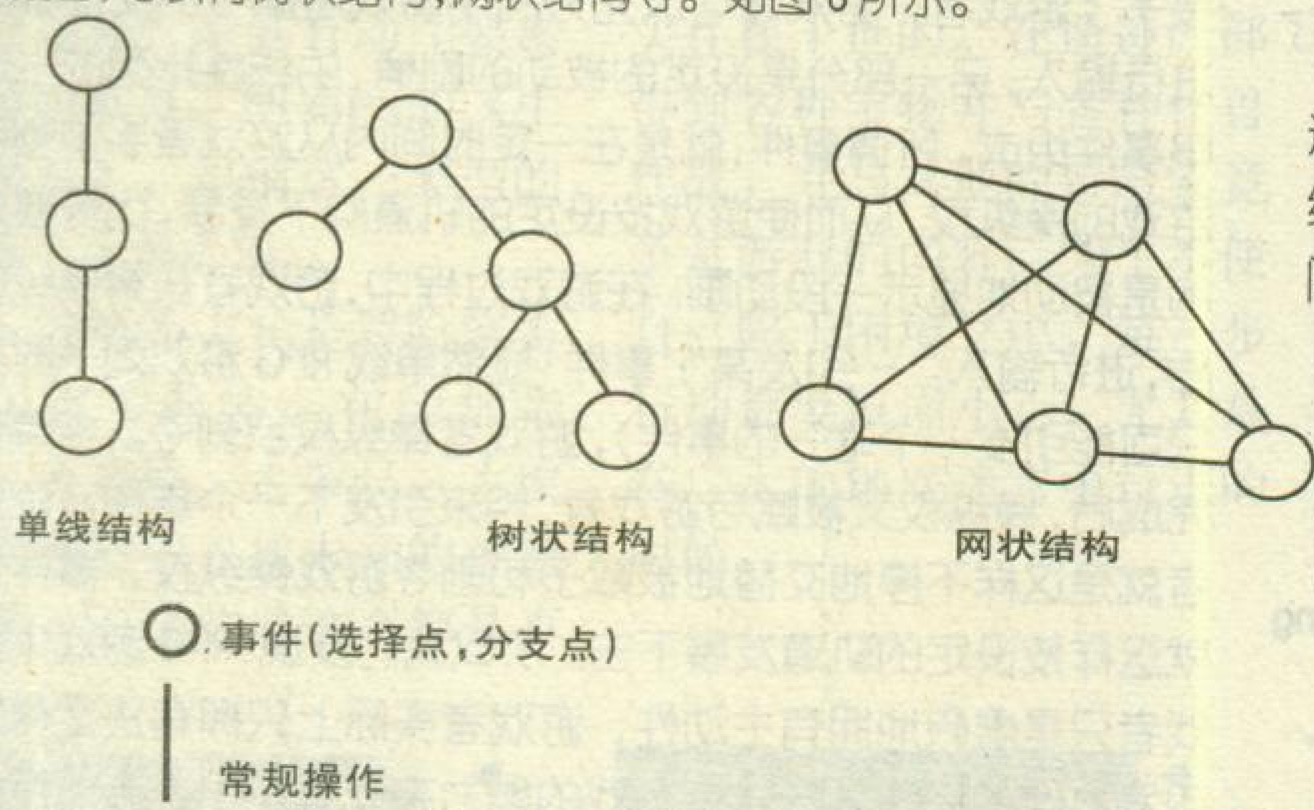


图 6:RPG 游戏拓扑结构

如上图可见，在多线 RPG 中，事件的含义与单线 RPG 有很大不同。在单线 RPG 中事件是一个无交互的叙事性段落。而在多线 RPG 中，事件不仅是触发后的一段叙事段落，更重要的是一个选择点，它决定了事件流的导向。正如人生中遇到的许多选择一样，不同的选择将导致截然不同的结果。这样游戏者不仅拥有决定事件发生时刻的权利，同时也拥有了决定发生什么事件的权利、（当然，在选择时他们并不能预期将要发生什么，后果如何，这还是由游戏设计者决定的。但游戏者确实拥有了真正的选择的权利，尽管选择的范围也是被游戏设计者设定的）。但树状结构与网状结构不同的是，在一次游戏过程中，树状结构遵循因果律。事件是分级的，不同级的事件发生的先后顺序是确定的，有因有果，并且同一级只能有一个事件发生，则这一级其它事件（节点）及其以后的事件（子树）在以后的游戏过程中将不起任何作用。而网状结构则提供了在事件集中任意漫游的可能。无分级的概念，无因果的约束，任何事件都可能被触发。显然网状结构不符合我们日常的生活实际，但网状结构的研究对多线 RPG 还是很有意义的。

考察树状结构，我们发现其实现的最大障碍不是技术上的，而是其数据（资源）费效比太低，数据（资源）冗余度太大，以至于完全不能按理想的树状结构去设计一个游戏，倘一个 RPG 游戏有 10 级，形成完全二叉树（每一个事件点上游戏者面临两个选择项），游戏者在一次游戏中只可能经历 10 个事件。但游戏设计者为了实现二叉选择这一功能，将不得不准备 $2^0 \times 2^1 \times 2^2 \times \cdots\cdots \times 2^8 \times 2^9 = 2^{45}$ 个事件的有关数据，这简直是个天文数字（当然这和真正的人生有些相似，人生中每一天每一小时每一分钟每一秒的可能性都是无穷的，在每一天每一小时每一分钟每一秒做出的选择导致的一连串因果相循的后果可能性也是无穷的）。

目前几种标榜多线的游戏，采取下图的拓扑结构。

这种简化的结构是使单线结构出现了几个小支路，最后

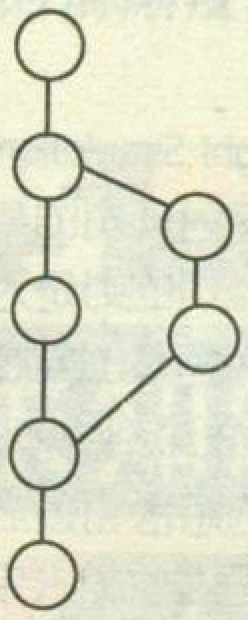


图 7

还归并到主线的不同地方。这实际上只是一种改进了的单线结构，实际意义令人怀疑。从心理上分析，游戏者在费很长时间很大精力玩完一遍游戏后一般不会为了几个无关紧要的支路再重新将主线遍历一遍。一般来说，第二次玩 RPG 游戏时，只有当游戏的 2/3 主线具有新内容才能被游戏者接受。但这样大规模对主线附加支路，将使 RPG 游戏的拓扑结构变得象图 8 所示。

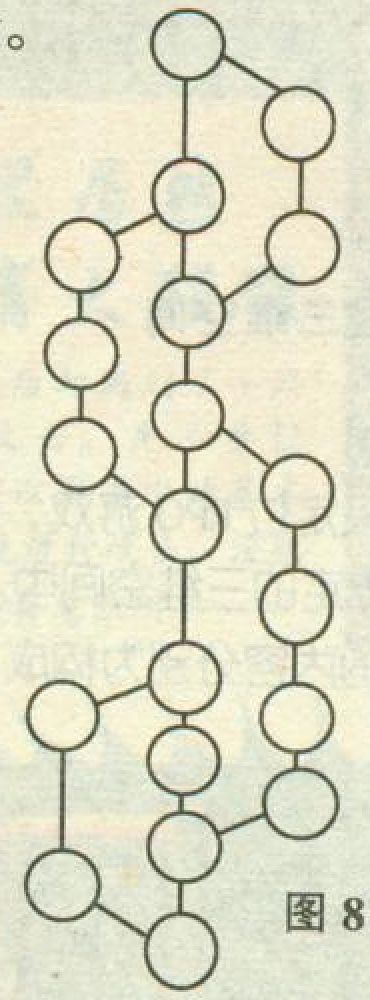


图 8:附加诸多支路的单线结构 RPG

可以看到，冗余度仍然相当大，接近 200%。但这是目前技术所能实现的，有一定多线性的 RPG 结构。

在网状结构中，每一个事件都是可能发生的，平等的，这是一种有效的数据（资源）组织形式，不存在资源浪费（冗余）问题。可以设想是否可将因果性的树状结构和非因果的网状结构结合，从而解决真正对人生选择的模拟和海量数据冗余之间难以调和的矛盾的问题。当然这有待于进一步研究，而且也并非一朝一夕就可以解决的。

5. 游戏设计与开发

5.1. 游戏设计者

对游戏设计怀有兴趣的人大致可分为两类：具有技术素

质的艺术家和具有艺术趣味的技术人员。前者熟知他们所要表达的最终效果，并能用准确的语言、文字、图象和音乐等形式表达出来。但对于如何达成这一最终效果往往缺乏足够的技术能力和专门知识；而后一类人员，由于所受的训练，他们所擅长从事的，正是前一类人做得很差或根本无法做到的事情。他们并不能独立地、明确地提出艺术方面的标准和意见，但能将各种艺术形式表述最终效果反推、翻译成软件工程计划书、各种设计文档直至程序代码和数据文件，并用严谨的工程技术手段实现整个游戏设计。这两类人都属于跨越学科局限，文理界限的边缘型人才。他们是游戏设计群体的核心人物，在纯粹的技术开发人员和纯粹的艺术设计人员之间的鸿沟上架起了桥梁。但作为游戏设计开发的主管人员，上述两类人各有其弱点：第一类具有技术素质的艺术家对技术的理解片面而且肤浅，没有工程的观点，容易沉溺于艺术表现的激情中不能自拔；后一类具有艺术趣味的技术人员对艺术的理解力、创造力都不能胜任游戏的全面设计工作，而且往往比较实际，缺乏想象力，用技术复现代替了艺术创新。针对这两类人的情况，我们会看到在下面我们将游戏的整个产生过程划分为设计阶段和实现阶段后，前一类人胜任于设计阶段，后一类人胜任于开发阶段。而这两类人不仅需要成为技术人员和艺术设计人员沟通的桥梁，他们之间也需要进行沟通和合作。

5.2. 设计与开发

设计与开发是两个不同的阶段。有两种论点：一种认为应将这两阶段完全割裂开。设计阶段应完全将游戏设计的构想固化，解决游戏的用户视图及开发人员视图（Gamers' View and Developers' View）。这样在开发阶段软件开发人员可以较顺利地应用开发人员视图（软件蓝图，计划书，文档等），美工等可较方便地利用用户视图（界面，形象设计等）按部就班地进行开发工作。这种观点是较经典的软件工程方法。主要是从如何最有效地实施软件工程的角度考虑的，也较理想化。另一种观点较实际，认为设计和开发阶段总是交替在一起的，无法完全割裂，因此需要多次反馈、修改。但不管怎样，大部公认设计人员与开发人员是不同的两类人，承担不同的工作，需要不同的素质。

另外，游戏的设计与开发实际都是采取软件工程中经典瀑布模型和原型法相结合的方法。尤其是原型法显得更为重要。

6. 小结

本文所述是笔者在自己几年的摸索实践中一点粗浅想法，由于学业在身、时间仓促，以上观点还很不成熟，愿与有志于游戏事业者共讨。

参考书目：

1.《艺术原理》，[英]罗宾·乔治·科林伍德，中国社会科学出版社，1985年

2.《音乐的情感与意义》，[美]伦纳德·迈尔，北京大学出版社，1991年

3.《软件工程导论》，清华大学出版社

4.《数据结构》第二版，严蔚敏，清华大学出版社

5.《Designing the User Interface, Strategies for Effective Human－Computer Interaction》，Ben Shneiderman，Addison－Wesley Publishing Company，1995

6.《红花会密令·设计文档》，YY STUDIO

汉口德利电器经营部

敬告各位玩友，街机房主：

我部游戏机专卖店自12月1日起由汉口保成路1号楼5门迁至汉口江汉一路92号新址营业，为感谢各地玩友，街机房主多年来支持和帮助，乘迁址之际特开展“优价销售，友情赠送”活动，并面向全国邮购凡在我部邮购款额达2500元，赠原装超任火箭炮壹支达300元者，赠GB机皮套壹个。

土星（不需引导，原装手柄1支，AV线）	2000元
索尼（不需引导，原装碟片，原装手柄1支）	2100元
超任＋博士7（原装）	1700元
索尼、土星平价光碟（节目单来函备索）	24～28元
街机管理器（单片机控制，完全实现投币计次适用土星索尼，超任）	280元

独家推荐　原装超任火箭炮（附4盘枪碟）350元

其它品种，应有尽有，价格来电来函查询

（以上投价，邮费另计，款到三天内发货）

联系地址：武汉市汉口江汉一路92号

电话：027-2777116　　联系人：张德干

邮编：430020

(BT HRB) 哈尔滨·奔腾

本部经营游戏机多年，用有正规的进货渠道和技术实力，愿为您提供下列服务：

现货优惠价提供原装机：土星、PS、SNK、3DO、VB、GB、GG、GT，各种卡带、光盘及解压卡、光电枪、手柄等周边设备。

隆重推出“土星”、“索尼”改街机新版转换器，真正实现投币计次、计时，兼容性强。

世嘉可重录游戏卡：节目全、费用低。

二手货市场：代购代销、外省邮购。

玩友俱乐部：结识玩友、交流经验、GAME信息网络。

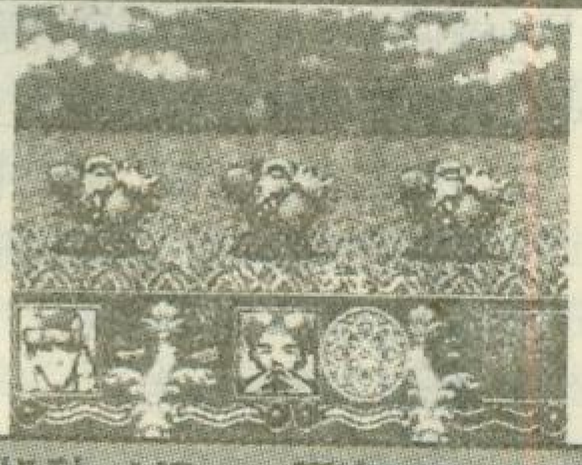
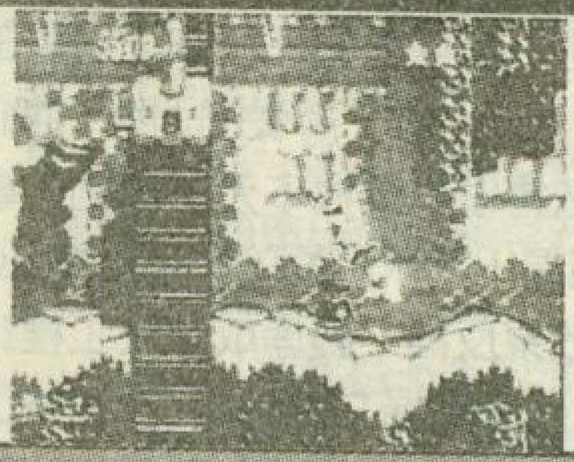
游戏机、街机维修中心，各种类游戏机维修业务、经销配件、技术咨询。

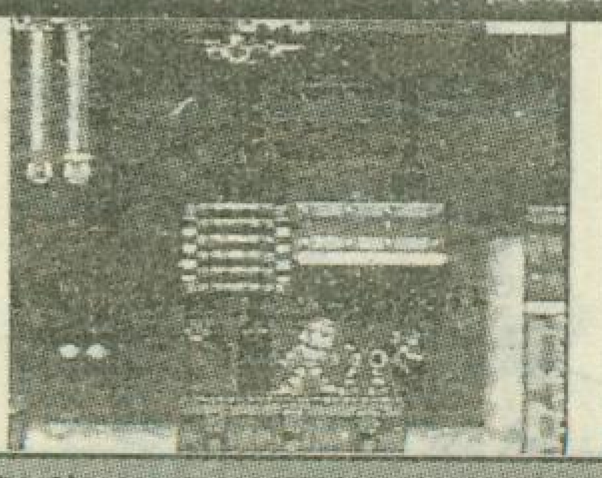
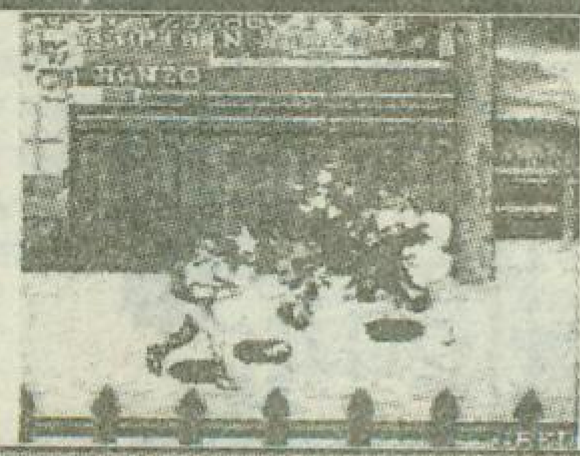
质优价廉与优质的售后服务为我们的经营宗旨欢迎来函索取详细资料（资料费3元）。

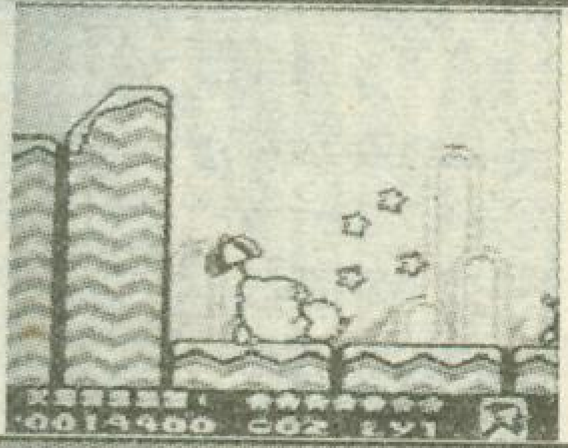
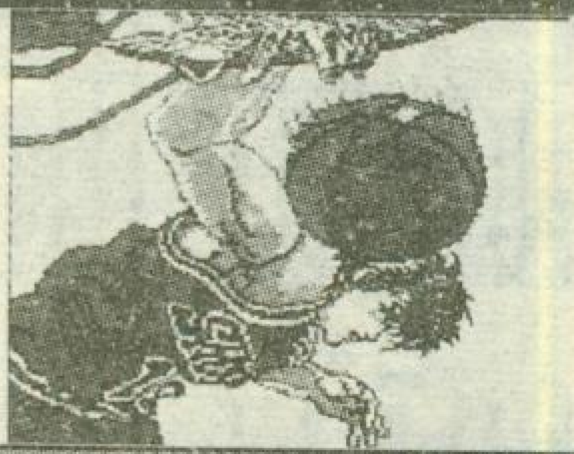
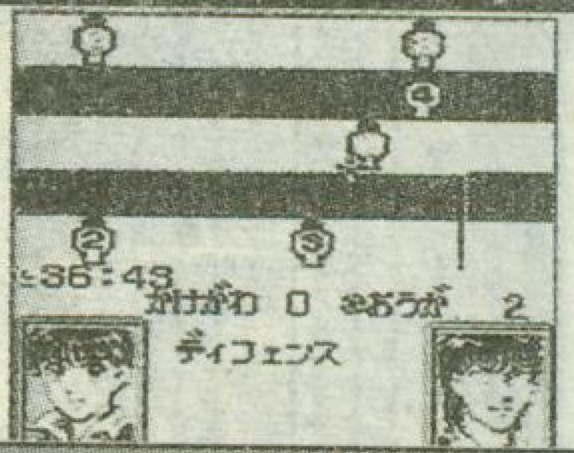
地址：哈尔滨市南岗区人和街97号奔腾电子经销部

电话：（0451）2619605

联系人：赵鸿鹏　赵平胜　　邮编：150001

	SURGING AURA	外星王子	篮球飞人 2
《GAME BAR》很久没和大家见面了，原因是多方面的。我曾听过这样一种意见：因为当时国内电玩的消息比较少，玩友要靠杂志上的评价来选购游戏，而《GAME BAR》上的评论会使人拿不定主意。无论这是否能说通，现在情况不同了，国内的资讯也成一定规模了，于是想再试一下反响。这次收编了四名 TV GAME 的“小霞”（虾、侠？）在这里评论，希望玩友们积极反馈。 图/郑州 朱卫强 责编/PINSER	 机种 MD 厂商 SEGA 发售日 95 年 3 月 17 日 为打倒复活的暗黑咒法师鲁菲得而冒险的 RPG。以真实间进行的战斗画面，念咒法的时间长短会影响咒法强度哦！	 机种 MD 厂商 SEGA 发售日 95 年 2 月 17 日 流星之子——RISTAR 活跃于其中的动作游戏。利用那能捉起敌人或障碍之类的特技，在那富于变化的舞台中前进。	 机种 SFC 厂商 BANDAI 发售日 95 年 2 月 24 日 以热门动画为主的模拟运动游戏之续集。它的特色是视觉画面更出色，以及多增加了两支球队。
 龙哥	货真价实的梦幻 RPG。在战斗时使用魔法，因效用不同而需念各种不同的咒语，若咒语需时很久便会被敌人打，这点很有意思。至于美少女系的动画，喜好会因人而异的。	将手猛然一伸，哈！这个动作真的是太有趣了。用头去撞敌人，再利用飞速旋转的离心力来飞行。从奋力一捉到各种各样的动作，你可以从中享受到许多乐趣。整款游戏充满了可爱的气氛，真的很叫人吃惊，没想到它竟这么好玩。	画面的品质相当的高。剧情模式象人偶剧般，重点把握到了，那些灌篮迷也应该会很满足的。比赛方面，有如动画般非常顺畅。顺畅是很好，不过顺畅到好象不是自己控制的。
 SHADOW PHOENIX	世嘉精心为 MD 主机制作的 RPG 游戏，随时都有大画面的人物出现，不过不会太频繁，还不错，画面切换也快。异色战斗系统风格习惯就好，故事的引导部分非常亲切。	在美丽的行星上进行冒险，在这儿是看得到的。先用手抓住敌人，再用头猛地撞向敌人，太不可思议了。只要你熟悉如何去操作，那么你就可以做出各式各样的动作哦！就算是想把敌人撞扁也可以。难度并不是很高。	剧情故事虽然是一模一样，但和前作相比，在各方面都有改进。画面变好看了，而画面切换时间也快多了。动画方面，也顺畅多了。剩下的就是对系统是否感到有战略性而已了。
 犄工黄	为了现代回到过去，剧情也很有戏剧性。这款游戏的战斗画面应该是卖点之一，图像指令的战斗方式容易混乱，时间和行动分别处理，对玩家是不错的。在濒死时也可适时使用药物补救。	除了抓的动作之外，其它的动作也都画得很细致，很可爱哦！像是在水中画钱币似的，让人觉得它不只是回转而已，那种逼真叫人心动。里面有许多的机关装置，基本上是“马里奥”+“索尼克”。它的接续次数也很多，试试你的技巧吧！	就系统方面，与前作并没有两样，不过，从各种扣篮到活拍苍蝇等超级动作令玩家感到很爽快。虽然对弹开的球很难预测其落点，但这并不重要，依然可以乐在其中，灌篮迷会很喜欢。
 无类？	魔法以真实时间进行，虽崭新但也令人不耐，有点麻烦而懒得一一分辨使用。只有插播动画还可以，之外都是普通的 RPG。对于这种 RPG 是否能顺利投入感情是好坏关键。	简单明了的跳跃和抓取。虽然光只是这些，却就能让人体会那操作的快感，以及它的良好速度感。驾轻就熟的操作性十分优良，已经近乎完美的地图设计，绝无冻结、冷场等等，你可以找出好多好多的理由来赞美它的好。	中段略有省略，好象被迫要在篮下睹个胜负的感觉。结果是，谁能保存较多的体力，谁就能掌握胜负。在发现这一关键之前，还可以玩得高兴一点。若对原作漫画不熟悉的话就比较难适应了。

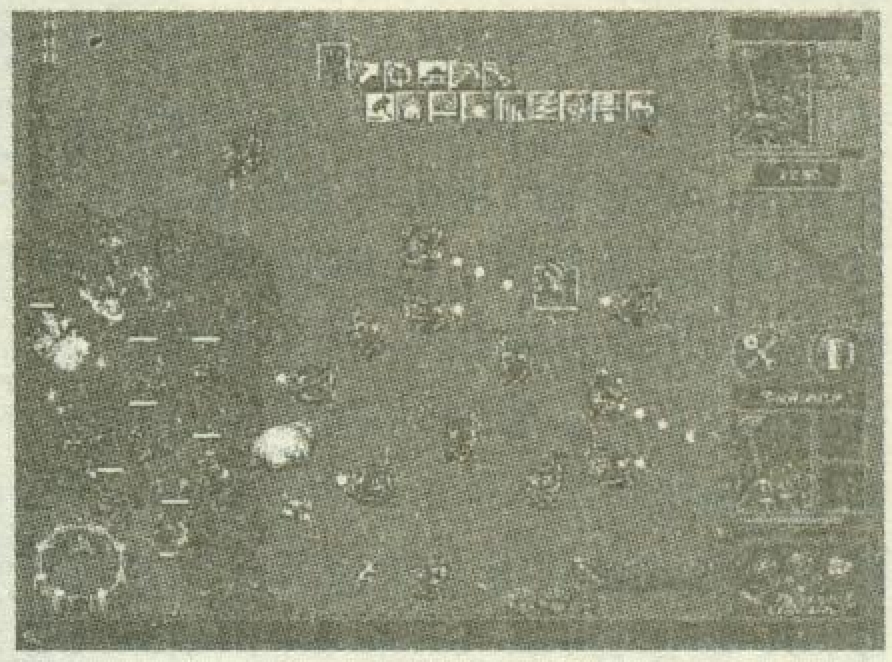
洛克人 7	第四次超级机器人大战	名将	幽·游·白书 FINAL 魔界最强列传
			
机种 SFC 厂商 CAPCOM 发售日 95 年 3 月 24 日	机种 SFC 厂商 BANPRESTO 发售日 95 年 3 月 17 日	机种 SFC 厂商 CAPCOM 发售日 95 年 3 月 17 日	机种 SFC 厂商 NAMCO 发售日 95 年 3 月 24 日
超受欢迎的动作游戏"洛克人"第7作。若找出藏在各关的4枚秘宝，便可与拉希合体成为超级洛克人。	多种机器人与主角会出现其中的人气SLC系列的第四作。机器人和人物角色增加不少,使内容更充实丰富。	以美国漫画风格的世界为背景的动作游戏，由街机版移植而来。为讨伐宇宙之恶，主角各展神威,为正义而战!	以"幽☆游☆白书"为题材的格斗动作游戏。画面、系统方面比前作更新了不少。出场人物有13名。
游戏一开始时，洛克人突然笑出来……，对小玩家而言，应该会很有趣。就游戏内容而言,和以往比较，难易度似乎降低了不少。虽是这样对老玩家而言，难度也许刚好，但小玩家们可能就有意见了。	基本的架构还是与前作相同。因为拥有自己的角色与机器人，强化了对故事的投入。另外又增加了不少分歧点,可玩多次。机器人也增加，对机器人迷而言，是令人心动的!	CAPCOM的动作游戏，这么一句话，就可以解决80%的评价了。相救动作会对同伴间的情感影想甚巨，令人不禁专注。不过,人物大小缩小了,感受不到街机时的迫力。	在这一款里，又变回到很传统的对战游戏形式。不过人物变小，反而感受不到那种气势,很累人。人物角色更新过，画面也不错，原作印象保持的良好，"幽白"迷应该会加它两分的。
不能蹲，而且子弹只能向左右发射，但敌人会从上方出现，而且小喽罗又很难缠。因此常需要"狗急跳墙"的技巧来过关。固定玩家应会喜欢，但难度仍高，适合高手或有耐性的人。	为了想一位主角的名字想了一星期的我，是非玩不可了。虽然某些机器人的大小有异，某些角色的面貌也有些不象，但总体而言是不错的，因为大家都是为保护地球而战的。战略性高。	令人信赖的品牌，CAPCOM生产横向卷轴格斗动作游戏。画面、操作性等品质保证无话可说，舞台构成等世界观也颇令玩家感动。不过，不知怎么的太平凡了，缺乏令人兴奋的因素。	很独特的视觉设计，又会说又会动。与其说出场人物还不如说战斗本身重视飞行道具，一开始就不断地使用飞行道具来攻击，是无法想象的。角色很象，模式很多，应该受欢迎。
有关"洛克人"的评价，每次大同小异，这次也依然地"难"。应该加一点新要素也不过份吧！我对这操作感也很不习惯。找各舞台隐藏宝物很有意思。虽可选择舞台，但不能选最后一关。	并没有因为自己设定的主角可出现而对感情投入有所增加。不过比别的机器人较好看。打倒敌人的回合数以及情人的有无会影响剧情发展，非常微妙。要看到所有舞台是难上加难的吧……	简言之就是"快打旋风"。虽然角色本身颇具个性，但能使用的必杀技太朴素了。整体而言是可轻松去玩的一款游戏。我个人认为这类游戏已经太多了，希望来点与众不同的!	模式的种类丰富的不得了。不论一人或多人皆可玩。指令也很简单，必杀技应可不断使出。不过，敌人也不断地攻击你，因此战斗并不畅快。人物角色之多，是其魅力所在。
难易度很高的动作游戏。这次可以变成超级洛克人，又可以购买秘宝，所以再不习惯的人也可以向前冲吧！还有新角色的出场。虽然看来很新，但基本面还是依旧。	养成系列的S LG机器人游戏的代表非它莫属，而且已经第四次了，真是势如破竹。虽然没有太大的变革，但有不少细微的进化，如培养主角、剧情分歧频繁等等。整个游戏是不会让玩家失望的!	是"快打旋风"以不同的角色配合不同的世界观做了一些变化的游戏。有没有变化呢？到现在还出这种游戏，死板的敌人、死板的反应，也许暂时可以感到很热斗，但并不讨好!	好象太过普通了吧？有这么普通又正统，可能反而衬托其稀有!？虽然会说话，基本上有"街霸Ⅱ"以"幽游"人物表现出更普及的印象。幽游迷暂且不管，其他的人会觉得落伍了。

星之卡比 2	篮球飞人 2	ONI V 隐忍的继承者	苍狼传说
			
机种 GB 厂商 NINTENDO 发售日 95 年 3 月 21 日	机种 GB 厂商 BANDAI 发售日 95 年 3 月 17 日	机种 GB 厂商 BANPRESTO 发售日 95 年 3 月 24 日	机种 GB 厂商 BANPRESTO 发售日 95 年 4 月 7 日
卡比所活跃的 ACT 游戏第二弹。故事中的三位角色伙伴的力量组合后之攻击方法会增加,而且舞台也非常宽广。	是从极受欢迎的篮球漫画所改编的 ACT 游戏续篇。它由一对一的对战画面所构成，并能看到球场全体的移动画面。	受欢迎的日本风格 RPG 隐忍系列之第 5 作。随故事的发展在战斗时变身的“ONI”种类增加,攻击幅度变大了。	在日本的电视与漫画中极受欢迎的“苍狼传说”游戏化的一款 SLG。比赛射门时等等的操作，都可用简单的指令输入。
在此可依照伙伴的使用方法和状况来使卡比成为几乎接近无敌的状态。游戏的难易度并不会很高，虽是属于 ACT 游戏，不过并没有那种类似火爆的动作场面。而讨厌的敌人也都具有可爱的造型，但仍然是必须要一一的去击倒他们。	本作与“天使之翼”的游戏系统有些接近，但游戏中有许多地方，都有动作要素，因此必须要把握住画面上的每位选手之动作操控才行，可算是款热闹滚滚的游戏。此外，选手们的球衣背号也与漫画人物一样。	该系列也似乎已经成为一种“招牌”性质了。非常普通的 RPG，非常轻松的游戏，但是近来这种又简单而单纯的游戏已不多见了，因此可安心地玩。一开始的平衡性只要能克服就 OK。	在游戏的动作性方面，除了选手的移动与特训外，其它方面几乎在这里看不到。而基本上是在各种重要地方，以指令呼出来操控球员，继而展开整个游戏流程。不过卷轴上的处理与选手图象上的动作，却感觉似乎是不怎么的生动。
与原先的任天堂版相同，要去掌握敌人的能力之后，再对应其能力来展开攻击。并且在这儿也能改变三只合体的攻击方法，更有多彩多姿的攻击喔！所以玩家们大可在此好好的去利用各式攻击来挑战，如此就可通过难度不高的本作。	乍看之下很有“天使之翼”的风格，不过它的内容却是纯粹的 ACT 游戏。系统上因为不很复杂，所以适应起来非常的方便，而且要玩也很容易。不过它有个缺点，就是选手的传球不好分辨，但整体来讲还算不错。	到达一个目的地后就会有新目的的指示，完全是单线的 RPG。由于地图不大，因此可很轻松地玩。但是难度稍高了一点，若不赚点经验值是过不了中头目的。另外 MP 的消耗量也要注意。	是款具有“天使之翼”风味的足球游戏。而整个画面中因为就只有表现出球场上的某一部分，因此对于每一位选手的移动控制，并不是很好去掌握的。此外，对于守备时的指令输入，有时也有在不知觉中施放出其它命令的缺点。
当看到利用吸取敌人的能力，就令我觉得很好玩的“卡比”。在本作中已能与伙伴们一起联系起来，并进行提升威力后的攻击，真可谓之进步许多。不过,游戏中似乎并不太能感受到伙伴们对你所产生的助益,角色动作似乎也没改变。	传球、投篮等等的动作表现出了这款迷你型游戏的乐趣。纵使它是无法多数一起来玩，但是却不会因此而有选手们的各项动作表现得迟缓不活泼等缺点。在游戏时只要能掌握时机,就能轻易的投篮。	初期琥金丸的装备非常的弱,所以起步很累。太容易死了……。另外台词的绕口,也有点不适应。系列的作品,都统一是传统风格的 RPG，不过在系统上有点古旧感。	在我个人看来，这款足球模拟游戏，几乎是没有动作性的。它虽然有“天使之翼”的风格,不过因为是掌机游戏,所以就无法尽善的表现出其应有的魅力水准。因此整个游戏玩起来，总觉得是在做重复式的输入。
伙伴已增到三只之多，卡比的能力也提升不少，因此大可在本游戏中，好好的去发挥出卡比的力量，来展现出你的技巧。在基本部分上大约与前作相同，而且是单方面的攻守互换,相信只要是“卡比”迷一定仍会支持本款游戏的。	含有投篮、传球、进攻防御等多项细微要素的迷你游戏。在个人技巧部分，有非常不错的演出，不过就整体上来看，却有点失去了整支球队作战的那种感觉。此外，游戏中的流川、樱木等人之个性，也可惜的没有完全移入进去。	相当正统的 RPG。在和敌人战斗时，也有自动模式不必费玩家去按钮，甚至根本不用按钮就可以等到战斗终了。也就是说可以只看不玩。轻松得好象缺乏点儿什么……，自由度也很低。	可说是具有 TECMO 公司所出品的“天使之翼”风格。不过在画面上无法看到整个球场，因此并不能做到全盘性的操控。所以对我来讲,这款游戏给我的第一个印象是个粗略草率的作品，而且在战略性上也很薄弱。

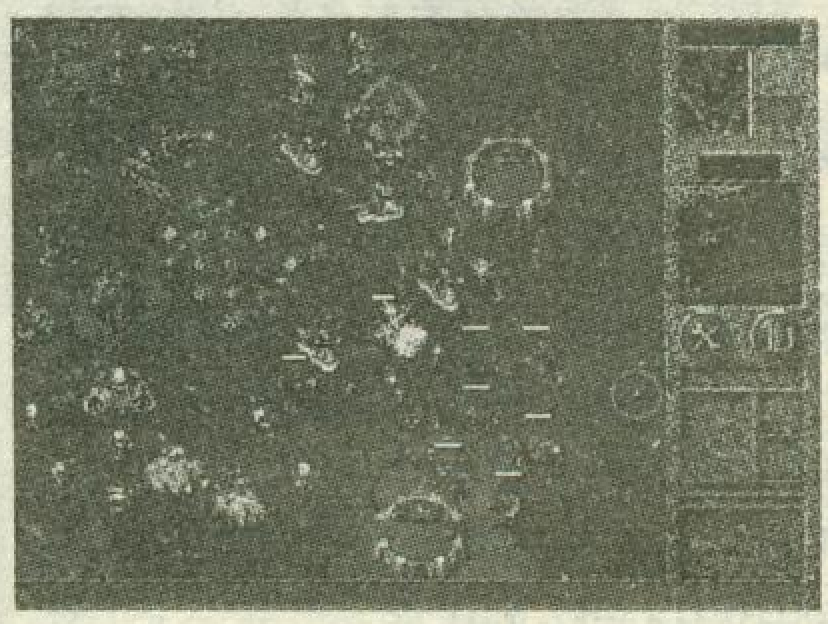


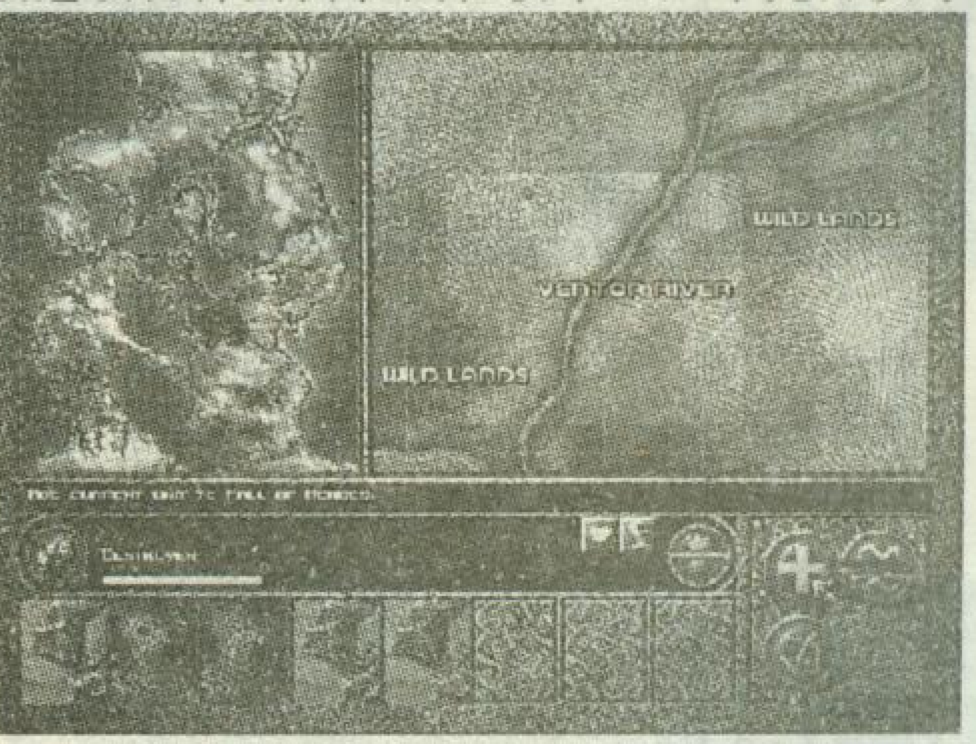
每月一文

前几期曾介绍的《战风》（原名《WarWind》，简称《WW》）正式版终于发行了。下面就来详细介绍一下《WW》的情况。《WW》的背景是在一个遥远的星球上，那里生活着四个不共的异形种族，他们为了生存而相互展开了战争。玩家就是要扮演其中的某一族的首领，带领手下去完成生存大业（灭掉其它各族）。游戏分为两种游戏模式：剧情模式与对战模式。在剧情模式中，每个种族只有七个任务，比起《C&C》《WC2》来说算是少了一点，但每个任务并不是很容易就能完成的。不过游戏中内带一个剧情编辑器，玩家可以自己创造一些任务，难度与目的可以自己设定。对战模式就是一般的联线对战。《WW》支持八人同时对战，而且游戏本身还提供了一百多种地形。SSI 在游戏发行后，还在自己的 homepage 上专门为《WW》作了一页，玩家可以在这里找到游戏的秘技、策略指南、种族及兵种介绍，还有一些已经制作好的扩充任务供玩家下载。《WW》可以说是在策划时就已经定位于一个结合《C&C》和《WC2》的优点，但还要打破已有的即时策略游戏的传统的游戏。所以当笔者第一次玩的时候，发现许多操作方式非常的熟悉，不会上来手忙脚乱，但还是有一大部分的游戏规则是新的。在以前这类的游戏中，单位的产生基本都是由于总部制造或是兵工厂一类的建筑中出来的。而《WW》中则是需要先建造一个旅店，然后由首领决定征兵策略。旅店中会慢慢出现“顾客”，这些“顾客”便可以供雇佣。不同的征兵策略，招来的顾客会有不同的素质。雇佣了不同素质的“顾客”，其今后的升级方向也会不同。而且旅店中也会招来其他种族的顾客，通常都是当兵的，有钱能使鬼推磨嘛。旅店中并不是时时刻刻都有“顾客”等候雇佣，有

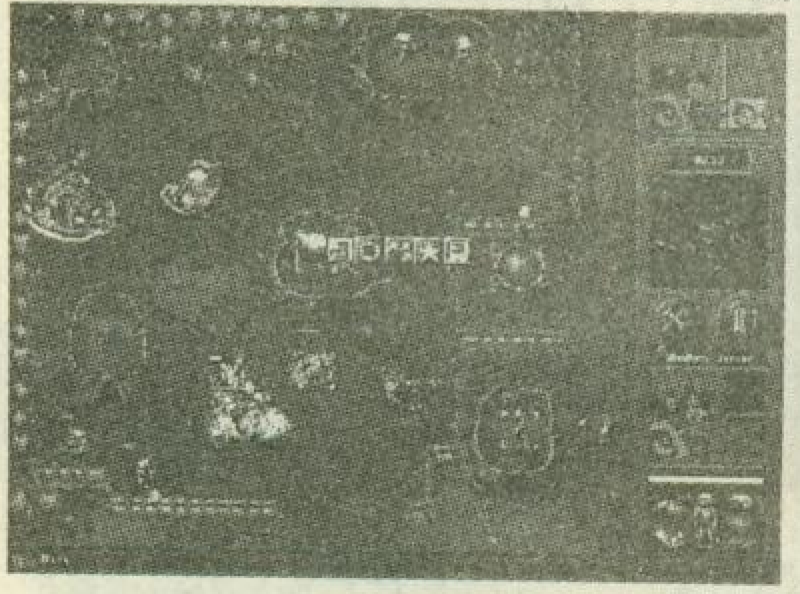


时会长时间空无一人，这样会影响任务的进行。兵营与技术工厂也是要建的，不过用法不同。一个农民（一般顾客被雇佣后就是农民，但也有些顾客是特殊兵种的英雄）在兵营建成后便可以“参军”晋升为士兵，在技术工厂建成后可以升为工程师（需要高素质的农民才可以），在法师室建成后可以升为法师。不过每一个被雇佣的农民都要去这些地方晋升等级，不象《WC》中，只要某种能力开发出来后，以后生产出来的兵都具有该能力，这样就加大了难度。大部分的单位都可以进行生化改造，增加自身强度、速度、视力、体力、和隐蔽性，但这些改造项目都要由农民在技术工厂中先开发才行。技术开发需要由首领先一次投入一些资金才可以进行。技术项目的开发顺序有时是随机的。技术开发完成后，每个单位如果需要改造，还要一个个去技术工厂中进行改造，一个技术工厂每次只可以容纳三个单位进行改造（兵营与法师室也一样）。一个素质好的农民可以经过多次的晋升，如农民→士兵→将军→战车（不同种族名称与种类各不相同），或农民→法僧→法师等，但是一个农民有最终晋升为战车的素质，并不意味着他也有最终升为法师的素质，农民的素质好坏全是随机的。在《WW》中，房屋

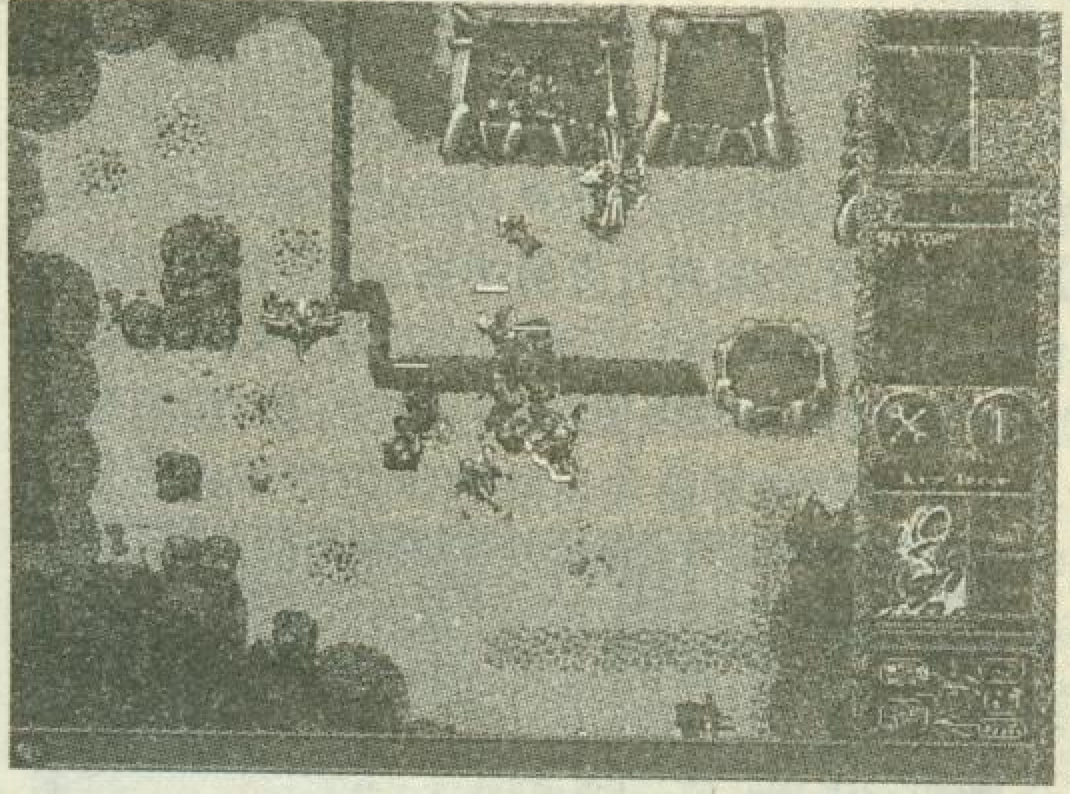




的建设也与以前的此类游戏不同。房屋的建设分为两个阶段:建基础和建成。一个房屋只要基础建成,它就可以发生效用(时间比其它游戏中的短许多)。而要想完全建成,更结实,则要耗费更长的时间(时间比其它游戏中的长一



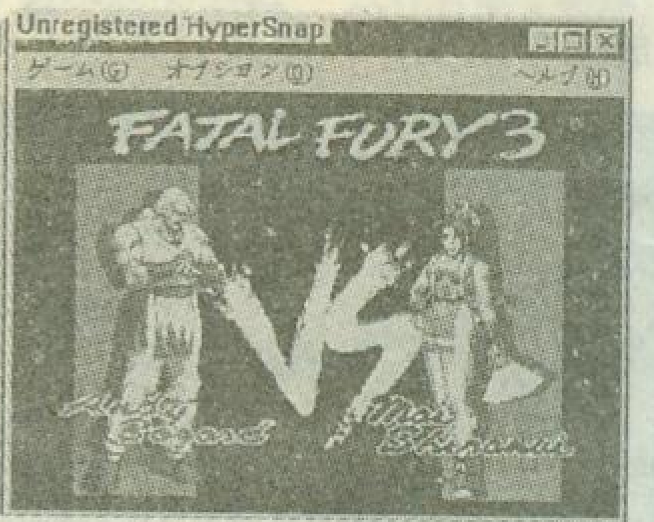
些)。这样作的目的大概是想不要因为建造时间太长而使建筑物投入使用的时间拖后,但也为了不让建造变得太容易,游戏要扣下一个人力把工程作完。当然玩家在这时可以多派一些农民用“修理”指令去帮助加快建设(从《WC》中学来),也可以放弃建筑物的强度而停止建设,一切由玩家自己决定。《WW》中的群体可以包括无限多个单位,每个单位的生命值会由一个很细小的血格表示。单位可以进行巡逻任务,只要用 ALT 键加鼠标就可以设定巡逻路线。任务的失败有多种可能,单位完全被摧毁、首领首先被杀死、任务要素中的某项不可能再完成都属于失败。工程师可以制造一些前所未有的东西,如能量墙,这种墙任何单位都可以穿过,但自己人走会没有危险,外族入侵者则会损失生命;又如无人驾驶暗杀飞行器,其中一种可以飞无限远,但自爆后威力小。另一种虽然威力较大,但飞行航程有限;此外还有埋地雷。地雷埋



下后自己人可以看到,但敌人则看不到。以前曾提到的战力继承系统与想象中的不同。《WW》中的战力继承不是继承上关中所有的力量,因为那样的话玩家可以在过关前尽量的开采造兵,导致后面的任务变得没有难度。这里的战力继承,是每过一关过,游戏要要求玩家选择几个单位进入“英雄祠”。当然是选一些能力高的单位。然后在进入下一关时,玩家可以从“英雄祠”里选一两名进行下一个任务。《WW》的画面十分的细腻,这和制作组的功力是分不开的,DreamForge 的美工一向非常出色。各个种族的各个兵种描绘得各具特色,行为方式也不一样。而且选玩不同的种族,界面的颜色、底纹和使用的字体都不一样。音乐也非常好,十首乐曲中有雄壮肃煞的战争音乐,也有轻柔略带神秘的 World Music,还有 Heavy Metal 味十足的摇滚乐。笔者个人感觉是那首极具新英国重金属浪潮味的 Hits The rock 最好,不过一般的 FM 音源声卡就听不出什么味儿了。由于时间比较仓促,笔者完成此文时还没有机会试过对战。不过就笔者的想象,《WW》的对战不会太流行。因为首先《WW》的配置要求较高,需要 Pentium60 以上,16 兆内存,只支持 Win95。第二,游戏的方式与传统的此类游戏有很大不同,老玩家需要通过很长时间的研究才能开始对战,有些玩家会因此放弃此游戏。不过笔者认为《WW》中新的机制完善了以前同类游戏中的不足,对战起来更公平,更讲究策略。如笔者经常观看朋友们对战《WC》,在大家都成为高手后,对战中所比较的就是手快了。而《WW》中的顾客随机出现,顾客素质的不同,随机的技术开发顺序等种种要素都会影响对战的双方。一个对战高手,可能会因为机运不佳而败给一个新手。手的快慢(对热键的熟悉度与击键灵活度)不再是高手对决时成败的因素(不过熟悉《WW》中的热键还是必要的)。总之,就笔者个人看法,《WW》在很多地方超过了《WC》,是一个很不错的游戏。

上期 Hot News 中报道的《饿狼传说 3》(《Fatal Fury 3》),以下简称《FF3》)PC 版此刻已经发行了。游戏全部数据只是 80 多兆,CD 中还带有 40 首音轨。《FF3》对于硬件的要求非常高,需要 Pentium 100 以上 CPU,16 兆以上的内





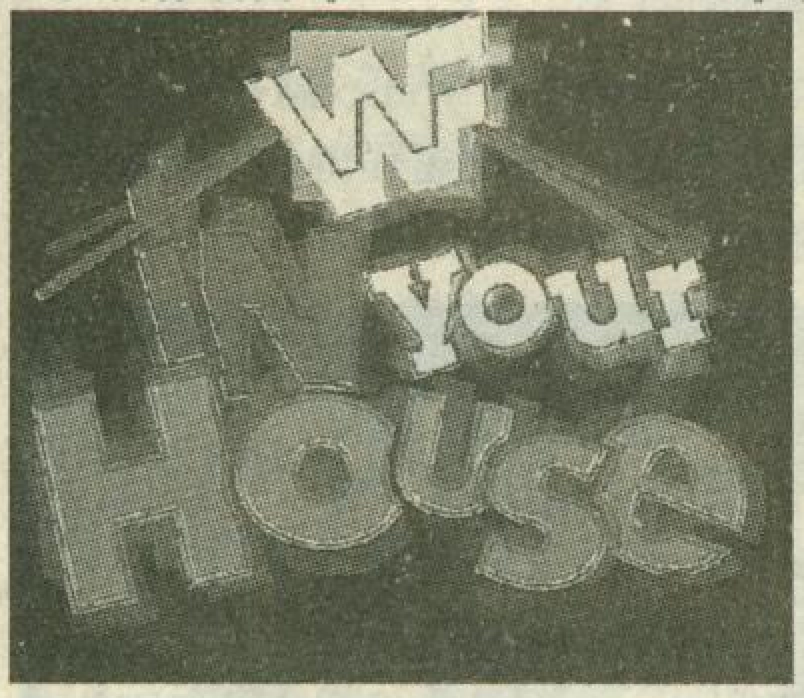
存,还要 Win95。光这样还不行,还要完全支持 Direct X。《FF3》的移植度非常的高,从开场动画到人物语音都有移植。游戏支持 320×200,640×480,和全屏三种模式,只要是配置达到标准的机器,画面都很流畅,(达到《FF3》配置标准的机器想运行不流畅都难呀!)。游戏的画面在全屏模式质感感觉上与《Super Street Fighter 2 Turbo》是一样的。可能只有部分地方加入了一些特效。为什么会配置要求比《SSF2T》要高出这么多呢?经过与特工黄的讨论,终于得出





结论:《FF 3》中有跳段(就是人物可以向屏幕内和外各跳出一段来躲避攻击)的设计,这样一来每个人的动作数据就要比《SSF2T》多出一些。而且在最后击倒对手时还有飞出屏幕的放缩效果。故此可能运行起来要比《SSF2T》复杂一些。不管怎样,如果您的硬件水平达到标准了,那就一定要玩一玩《FF3》PC 版。另,《真·侍魂》PC 版也快出来了。

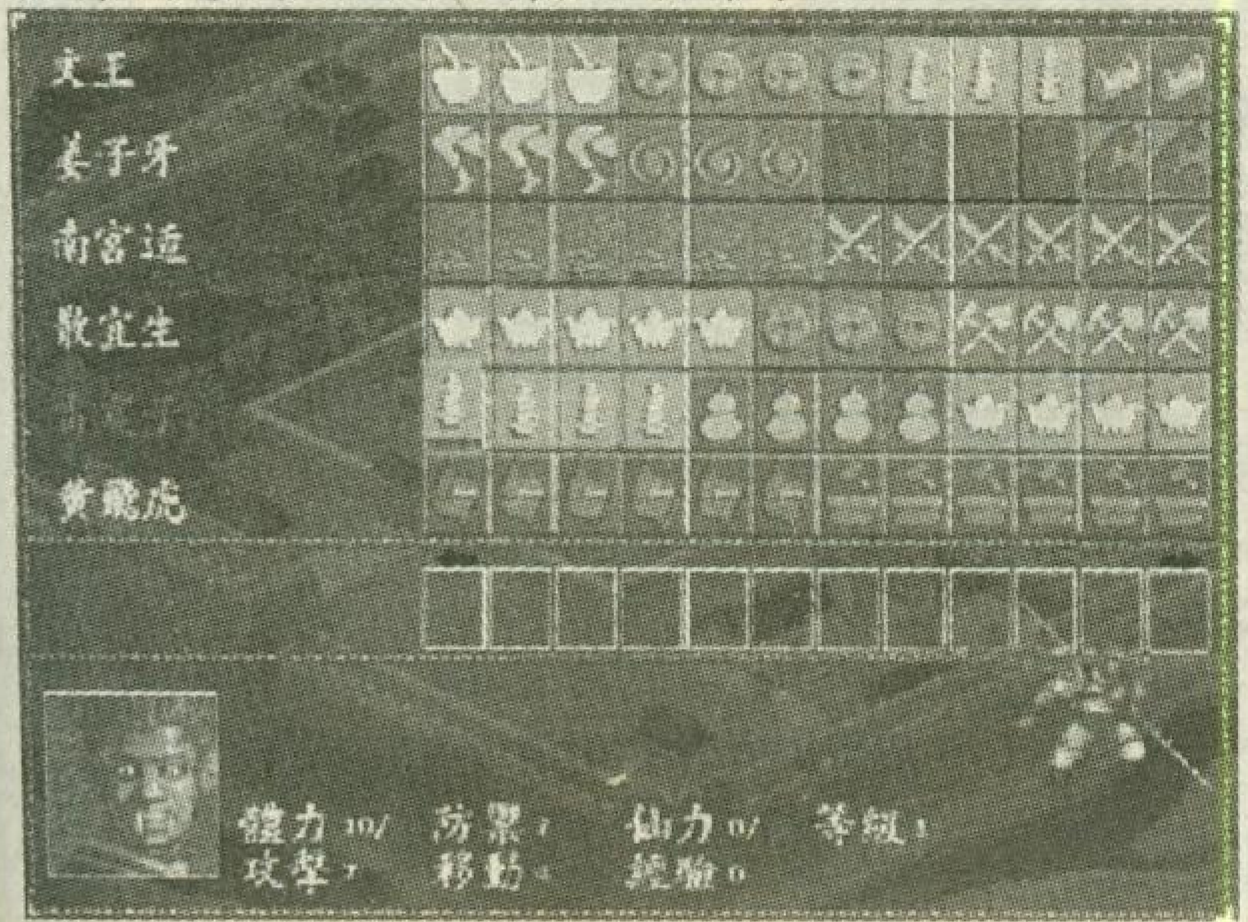
笔者几乎每周只要有机会都要看 Star TV 体育台的 WWF Mania 节目。所以对于近期曝光较多的摔角手都很熟悉。今年上半年 Acclaim 推出的真人摔角游戏《WWF》获得了玩家的好评。笔者的好友每天都要玩上一个小时的《WWF》,还总问续作有没有出来。真快,续作马上就要出了。续作名为《WWF In Your House》(简称《WWFIYH》)。



《WWFIYH》比起前作有了很大的变化。首先,人物作了大换血,BamBam 与 Doink 可能因为已经隐退就没有了。尤太郎与 LexLuger 不知道哪去了。还有 Razor Ramon 可能也是因为很少上场也去掉了。新加入的有被简称为 HHH 并有着王子风度的 Hunter Hearst Helmsley,体形巨大的 Vader,被笔者怀疑与 Bret Hart 是亲兄弟的 Owen hart(他与 Bret Hart 都来自加拿大阿尔伯特的 Calgray,且同姓,长得也有些象),曾被称为"黑金"的 Ahmed Johnson,扮像古怪的"金沙"Goldust,还



有来自英国的"牛头犬"Bulldog。加上原有的永远的英雄 Bret "hitman" Hart,来自地下的神秘人 Undertaker 和酷爱摇滚的当红偶像摔角手 Shawn Michaels。一共是九人,比前作还出了一人。另外,格斗的场地也作了改进,改成每位摔角手都拥有一个带个他个人特色的场地,看着比以前花哨多了,只是不知道会不会让部分钟爱于前作的玩家反感。《WWFIYH》预定年底推出。不过 Acclaim 是个跳票老手,本应该九月推出的 PC 版《X-MEN》到现在还没有消息。Acclaim 的 homepage 也只是把发行日期一改再改。这月说下月出,下月再说下下月出,唉!再等等吧!

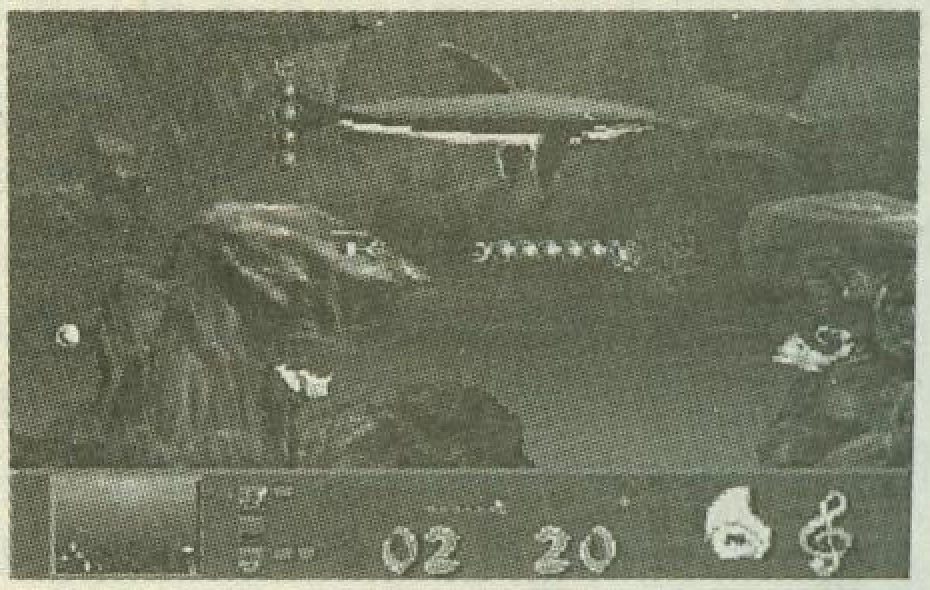


智冠的《金庸群侠传》推出后,大受好评。如果您有使用 FidoNet 的话,您会看到当时大部分信件是讨论该游戏的。之后智冠有什么新动向呢?您一定还记得当年制作《倚天屠龙记》的 YoungGuns 工作组吧,该小组的第二个作品《封神演义》就快要推出。以《封》为题材的 PC 游戏到目



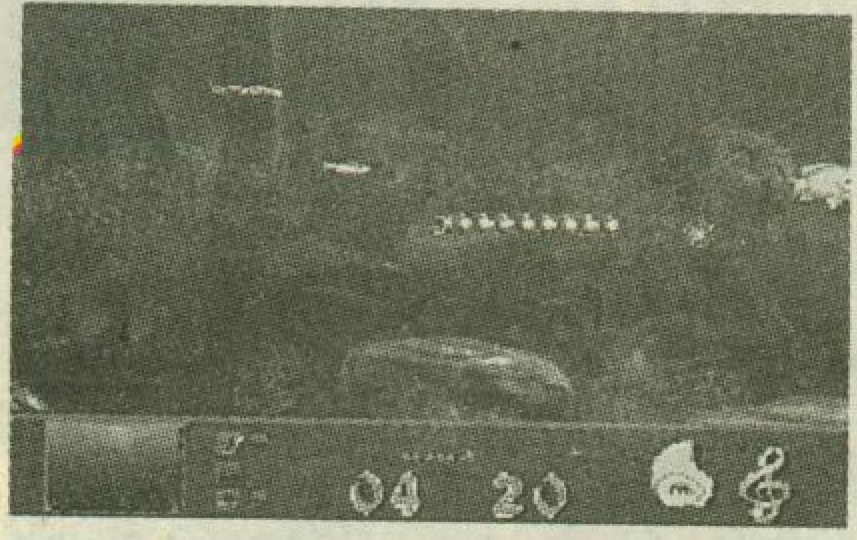
前为止这好象是第三个(以前有一个角色策略的,一个格斗的,名字都忘了),应该说还没有"滥"。智冠的《封》也是一个角色策略游戏,画面为 45 度视角。游戏中共有 20 场战役。在战场中会有 NPC 加入,不过并不是随随便便就加入的,要由特定的人物去对话才可以。如木吒,金吒就一定要姜子牙去说服。在场中还有许多秘宝,如果战斗中有时间一定要去挖一挖。每过一关,玩家手下的大将们可以在城中修行。每员大将可以在此期间去作 12 件事,这 12 件事可以由 32 种修行中选取。这 32 种修行大致包括建筑物的建设(什么炼丹房、冶铁屋、学术馆、御仙台之类)、新丹药的炼制、新兵器的开发制造、特殊装备的制造、去集市买卖、体能训练、仙术训练和医疗训练等。玩过 PS 的《藤丸地狱变》的玩家会发现《封》中的这些特色正是学自此游戏的。画面是 640×480 256 色。地形有高低效果,并且这些高低效果会直接影响到攻击与防御的效果。该游戏的音效也采用了立体声采样,音乐由专业作曲家制作,应该很不错才对。《封》预计 12 月上市。

提到北京捷鸿高科技软件公司大家可能会有点陌生。但曾由熊猫公司代理的《排球原人》大家可能有印象。而实际上这款游戏正是由捷鸿软件开发并制作的。最近该公司又开发了两款新游戏:《深海绞杀》和《矿业大亨》。

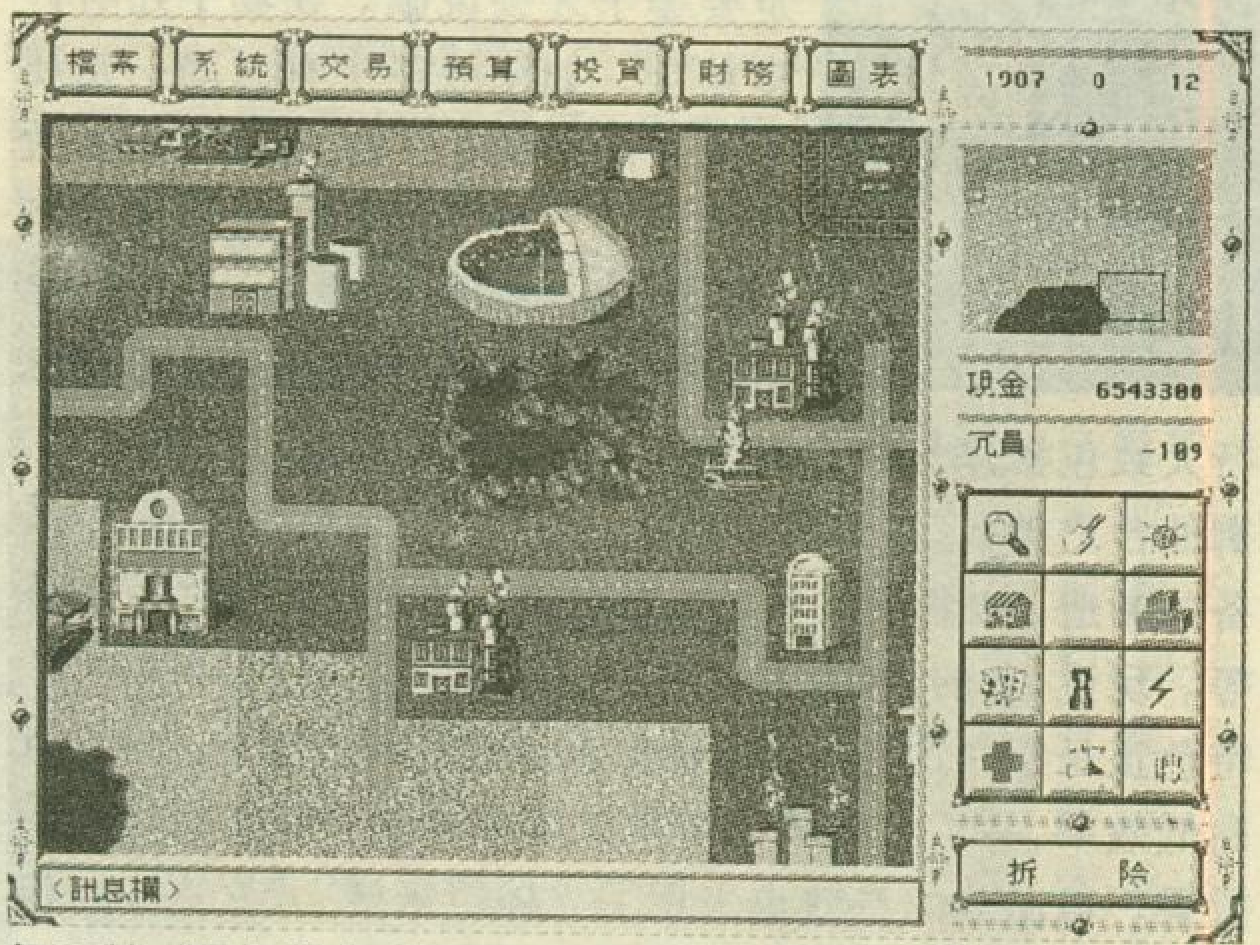


《深》是一款灵感来自于 DOS 5.0 中的小游戏《Noodle》的游戏,游戏的主角是一个有着四节身体的小海蛇,它在海中寻找珍珠,每吃下一个珍珠,身体就可以长长一段。每当吃下五颗珠子后就可以进化一次。可以提升攻击力、防

御力和敏捷度，各有三级。每关里都有鲨鱼会追杀主角，此外还有一些其它的天敌。每关消灭掉其它三只对手（与主角能力一样的海蛇）或吃够 20 颗珠子就可以过关。每三关有一个大关底。全游戏共十关，三个关底分别为寄居蟹、章鱼和海盗（据说海盗的名字将以该游戏的策划尹龙命



名，哈哈！）。这个游戏改编自一个很老的小游戏，但是经过重新设计应该还是很有意思的。《矿》是一款经营类模拟策略游戏。玩者从十万资产起家，开发一个地区的矿业资源，逐渐积累资金，到总资产十亿元，游戏即胜利结束。游戏中主要包括八种主要矿产——金、银、铜、铁、煤、石油、天然气、钻石。基本每种矿产都配合有不同的开采和处理设备。开采设备包括手工具、钻孔机、推土机、钻井塔、钻油田等多种。处理设备包括人力处理厂、兽力处理厂、各型自动化处理厂、各型炼油厂等共八种；不同工厂的出现还有限定的年代，游戏从 1900



年开始，部分设备当时是不存在的。无论开采矿物，还是贮藏和处理矿物，都需要工人，因此玩者还同时必须花钱招聘工作人员。工作人员的居住、医疗和娱乐等需求，也从此要求玩者认真规划。必须在空地上修建道路，道路附近将逐渐绿化起来，即可在其上建筑各种辅助设施。辅助设施包括各型的员工宿舍，医疗组乃至医疗站、医疗中心，公园、酒吧、游乐中心等休闲设施，等等。近代大工业，使原来玩者就必须时时注意的天灾，又加上许多人为灾害（共十一大类六十六种突发性灾害），防灾设备的建设提上了日程。经营类游戏就必须如此，随着游戏的深入进行，有更多方面的因素要玩者考虑，培养一个人的经营头脑和整体规划能力。在积累了较多资金后，玩者还可以通过投资一些其它行业，如饭店、航空公司等，提高资金积累速度。只要挣够十亿元财产，即可成为名附其实的矿业大亨，游戏正常结束。总之，《矿》是一款不错的经营模拟策略游戏，喜爱此类型游戏的玩者不妨试试，国内自己制作的经营模拟游戏也很好。

Hot News

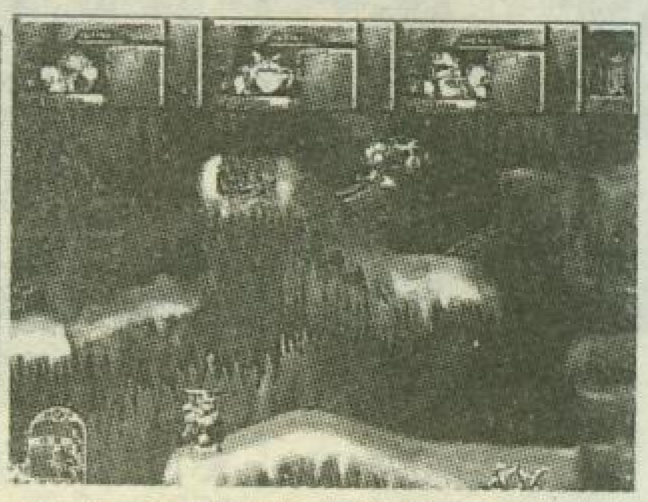
1、据国外非专业游戏新闻 homepage 报道，CAPCOM 有可能考虑将在 PS 上大受欢迎的《BioHazard》移植到 Win95，但是还没有得到确实消息。

2、日本 Bandai 公司目前正在为 Win95 制作一款机器人的游戏－《超级机器人传说》，曾在超任游戏《超级机器人大战》系列中登场的机器人们将会出现。

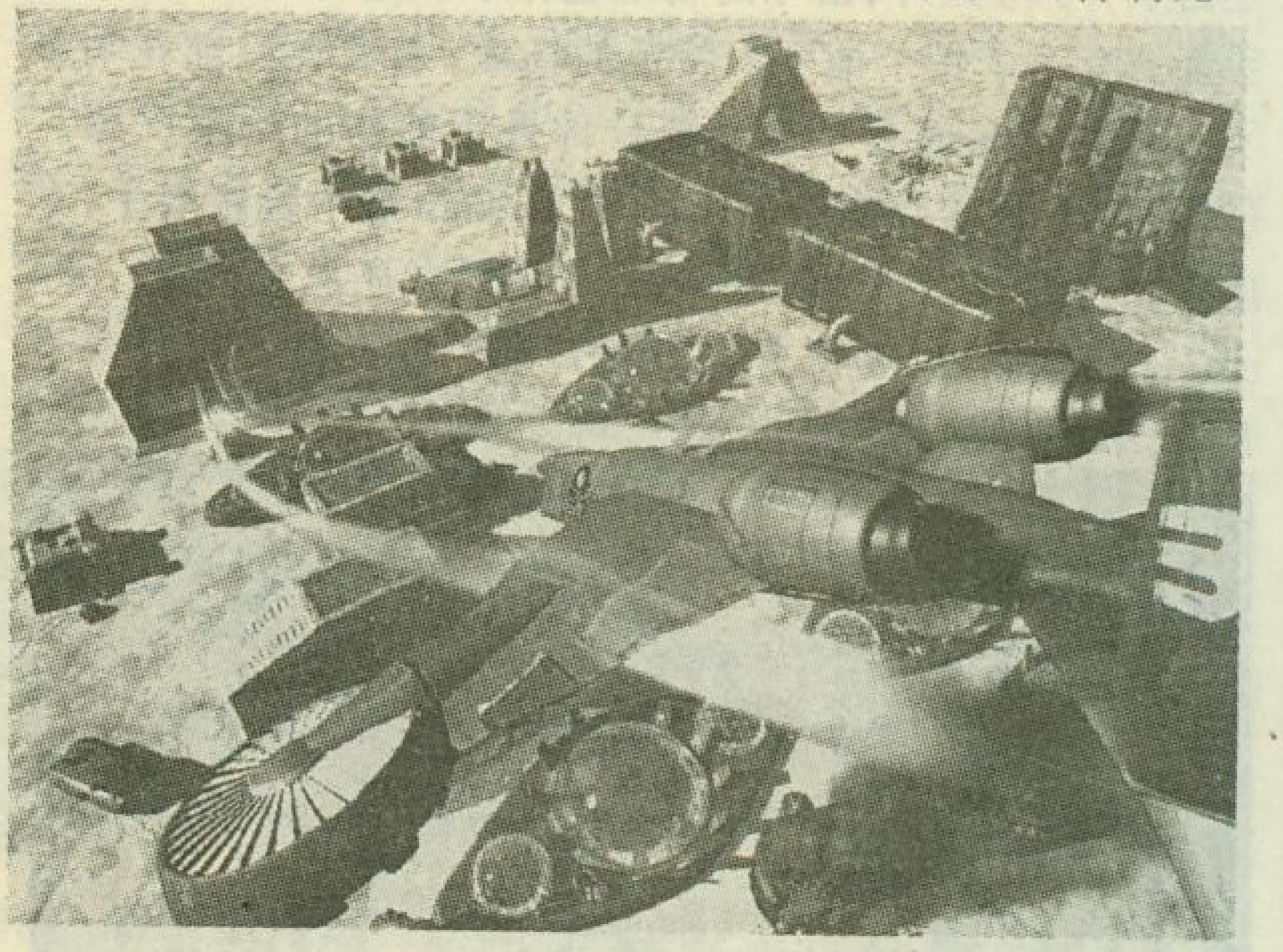


3、很久以前 Interplay 发行的《The Lost Viking》曾红极一时，最近其续作将要发行，名为《Norse by Norsewest － The Return of The Lost Vikings》，游戏主角新增加一只火龙与一只类似狼的小动物，人物与场景全部以 3D 制作，正式版将是 CD。





4、《M.A.X》是 Interplay 正在 开发的一款称之为同步回合制的未来战争策略游戏。但是什么是同步回合制呢？



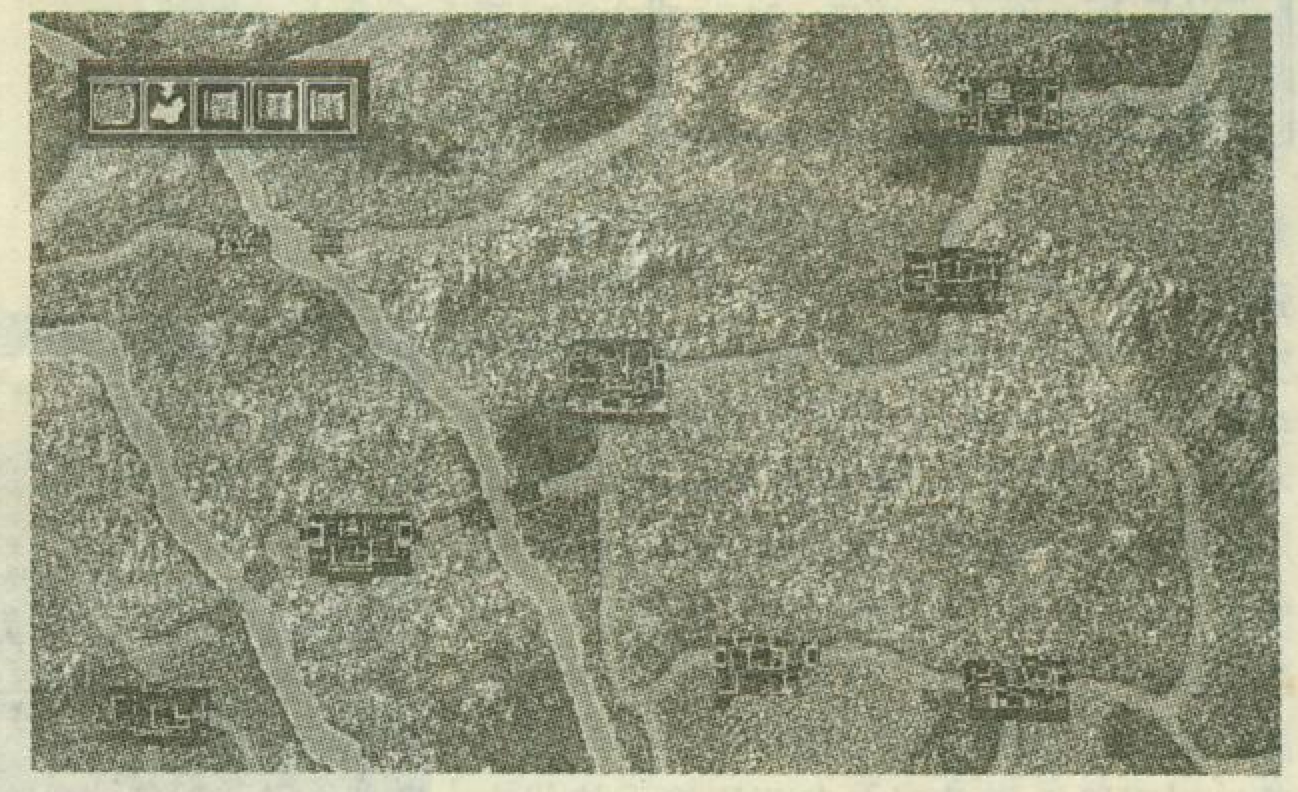
5、id Software 终于找到了新的总裁 － Todd Hollenshad，原 id 的市场部策划。

感谢智冠（北京）公司张志宏先生提供资料

责编/软体动物　题图/郑州 朱卫强

三国志之官渡

编者按：今年夏天，本刊付社长访问香港时，曾将北京前导软件公司制作的SLG游戏《三国志之管渡》光碟赠与《GAME通信》杂志社，以便香港同仁批评指正。不料今年十月出版的杂志第十五期附录《GAME POST》竟登出了评论文章，对该游戏大加赞扬，甚至有“比KOEI(光荣)那么多年的三国系列更出色”的谬奖。这种赞扬当然有对国产游戏奖后进之意，不过仍旧使我们非常高兴，因为我们看到了希望。下面摘要刊登这篇文章（为了保持原文的味道，只对少数字句做了修改）。



中国万岁！中国万岁！笔者所讲的并非中国在奥运勇夺了几多面奥运金牌，或者赞扬中国在保卫知识产权方面作出过的努力，而是一只由中国国内同胞出产的精彩游戏——古代战争策略游戏系列“三国”之一“官渡”面世了！

大家不要以为这只国货游戏的品质效果劣等，事实证明这只游戏除了旁白由国语讲出，字体又用简体字外，其余一切都令人满意，其实，用国语及简体字更有真实的效果啦！大家可能没有机会见到游戏的包装，那么就让笔者讲一下吧！游戏的封面似一个录影带的盒，配有一幅古中国的插图，颜色平淡，而盒内有一部封面设计成像武功秘芨的说明书，给笔者一种古色古香的中国味道，除此之外，当然不少了安装游戏的光碟一只。

在开始游戏之前，笔者想先考考大家什么叫二十兆字节，是不是想爆头也想不到呢！！哈哈，等我告诉你们吧！其实这是代表游戏硬体的需求，20MB的意思，除此之外，游戏需要386或以上的机种，不过是要用视窗95作为作业系统！(用386行视窗95?)，记忆全就要8M，光碟机就没有特别需求，倍速就用得啦！忘记了一件事，说明书清楚讲明一定要正确完成安装视窗95简体中文版才可以。



游戏的背景是公元200年的东汉末年，主要是涉及曹操及袁绍之间的冲突。游戏内全部都配有真人发声，非常迫真；更有真人的画面配合你所行的指令，千军万马的场面，随时出现！一只游戏竟然收录了这些场面，实在是难得一见，除了画面特出之外，其他各方面也做得十分好，可以说比KOEI那么多年的三国系列更出色，在指挥指令方面有很多有用的选择，便如隐蔽行军、夜袭、伏击等等。游戏能够做到这几点，全因为它的地图设计，绝对能够反影真实情况，你或者电脑可以同时间向多个要塞发动攻击，行军，甚至在城外驻札来达到威吓的目的，总之地图的设计肯定是出色！

如果两方交接，战事一触即发，八阵图的阵形随时出现，你可使用的攻击方法和防守方法其多，你可以用梯去爬城墙，或者建地道，目的只是令对手手足无措！防守也可以用落石，推梯等方法还以颜色！最重要的还是所有事都是第一时间进行，亦即是话，你可能要打理多过一场的战事！非常正，而且有弹性！

游戏内可以说是完全滑鼠控制，有一种视窗介面的感觉，所以可以一手持冷饮，一手控游戏。

讲了那么多好处，该说说缺点啦！用简体字可能初时会令人不习惯，有繁体字版就好得多了；另外，控制也与KOEI的不同，所以要花更多时间去上手。游戏重点放在官渡身上，可扮演的角色只有两个；另外一些烦琐事务，例如耕田、经商等也消失了，不过可能这是好事。

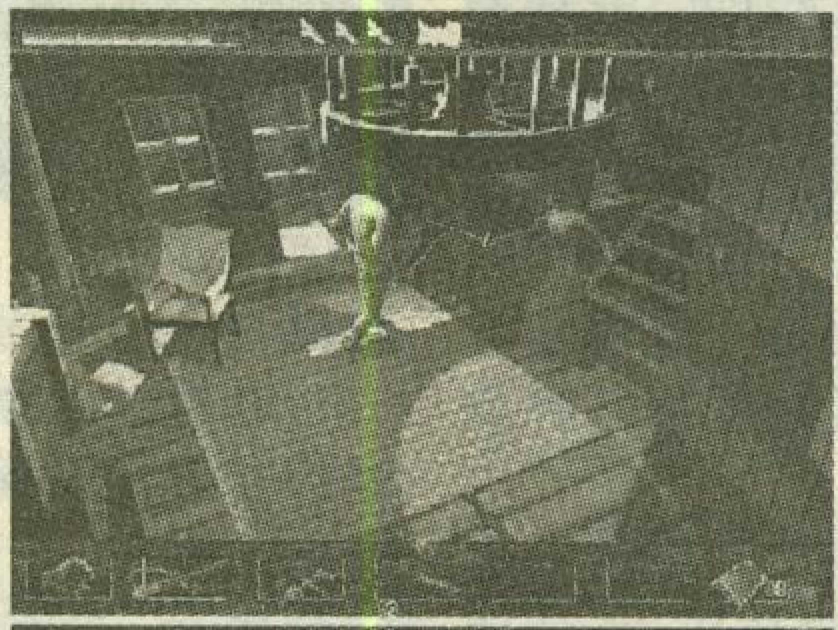
责编/软体动物

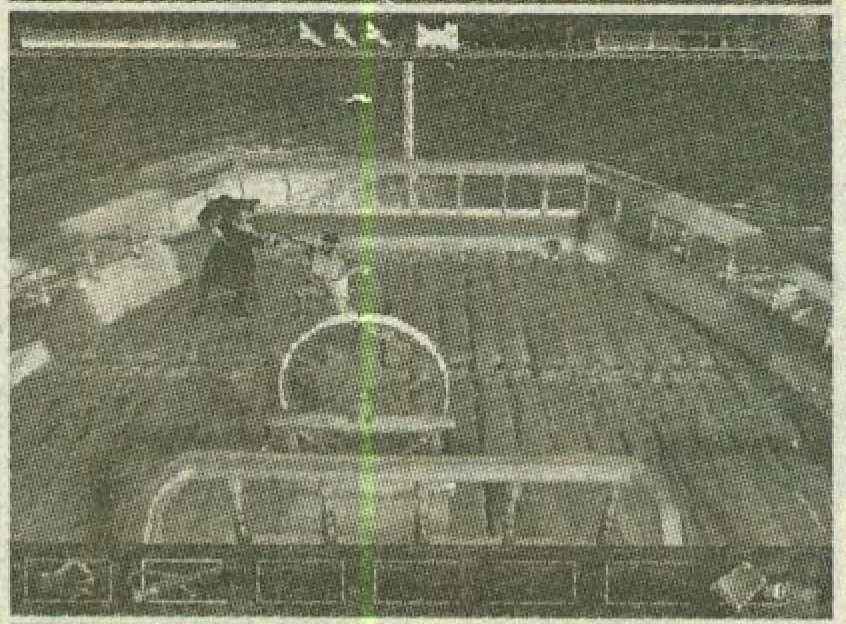
制作公司：ADELINE
发行公司：Activision（欧美）
VIRGIN （亚洲）
类型：3D.ACT＋AVG
容量：480MB
硬件要求：486DX2/66，8MRAM，2XCDROM
出品日期：1996.7.26

《时空游侠》小说攻略（下）

五、CONQUISTADORS（探险者之旅）

LEVEL 1：我悄悄地爬上船尾，拔起甲板上插着的一把利剑，正在这时，掌舵的大副抽剑进逼过来，击剑吗？这可是我的强项！“嗒—嗒！镗！”两把剑身 相撞爆出点点火星，我左右晃动，突然一个弓步前刺撂倒了他。一颗子弹呼啸着贴耳而过，好险！我找到那个放冷枪的水手结果了他，得到手枪。走下楼梯，又干掉一个手持长斧的武士，拿起斧子我跨入楼梯间的屋子，却原来是位小姐的闺房，“哈哈！”邪恶的笑声中她抽剑而起，我可不想占这个便宜，换上击剑，先让你三招，紧接着一连串组合刺削击倒了她。门口的桅杆有些古怪，试一试，哈！果然爬上了眺望台，干掉那名水手！刚下楼梯便受到左右两侧枪手的伏击，一番激斗冲下楼梯，不意一头栽入舱面上的天窗，在狭小的舱房内击毙一名持斧者后来到喷泉边。走上甲板，又有人在放黑枪，愤怒之下我劈倒了他。走上船头，两名持斧武士围了过来，我不敢轻敌，力斩二敌于斧下。随着视线的推移，船长挺剑屹立船头，我抽剑而上，与其公平决斗！这简直就是一场精彩的击剑比赛，还是我技高一筹，他倒地而亡。凭栏而望，波光鳞鳞，港口已近在咫尺，可是我又不得不再度汇入时间的洪流之中……







LEVEL 2：恍惚中已置身于热带丛林，“啾！”一支吹管箭飞射而来，我侧身避过，却发现两个部落人满怀敌意的目光，击倒他们后从一人身上得到木棒。眼前的金字塔形建筑不禁使人想起了玛雅文明，难道这竟是古代遗迹？突然一个部落人猿猴般地攀缘而下，接着背后及门洞中又钻出两个，我猛地向背后那个扑了过去，他使的原来是钢爪！采取各个击破的战术，我走进遗迹，在隔间里又击毙了一个钢爪手，来到广场，忽然四周涌来一群剧毒的黑蜘蛛，我不敢怠慢，一棒一个收拾了它们。再杀掉一个钢爪手，我沿着右侧狭长的通道来到洞口，隔着两个断崖望见喷泉，不禁倒吸了一口凉气！先下手为强，我一箭吹出，对面那个吹箭手哼也没哼就一头栽下了悬崖。精心计算好距离，接连两跳跃过断崖，存储后又倒纵回来，不觉已是一身冷汗。（注：若无把握，可放弃之！）回到广场后穿过缺口，“呼！”什么东西迎面扑来，定睛一看却是个肋生“双翼”的人飞脚踹来，而另一个仍在左侧高墙上晒太阳呢，我没费多少力气就解决了他们。通过左侧洞口进入石室，杀掉一持棒者，于石柱后可见能量块。出门左行在台阶上干掉另一名持棒者，刚要迈步而过，猛然前脚一空！幸亏惊觉得早及时收步，向下望去不觉毛骨悚然，那正是深不见底的断崖！奋力越过深渊再干掉持棒者，跳过断开的台阶，又遭到钢爪手的阻击，我机智地紧贴着左侧墙壁，引诱他背对悬崖，只一棒就把他打了下去。进入拱形石门后惊喜地看到广场右侧刚好有个喷泉！随着视线的推移，眼前出现了一个祭台，上面仰卧着一名白袍女子，在她身侧红衣祭司正举起一把染血的匕首！我一个箭步冲了上去，他随即放下手中的祭品挥舞匕首迎了上来，当然倒在剑下。不意那名被拯救的女子竟也跳下祭台扑了过来，原来是个圈套！我愤然击毙了她。前面是两个石洞，先进入左侧那个，在瓦罐下发现了能量块及吹管箭。右侧的石洞却是个死胡同，无意中触摸了一下墙壁，一扇暗门应声而开，眼前出现了一个巨大的宫殿！大殿尽头矗立着三个宝座，看来这是部落首领所在了。似乎察觉到什么，两侧座位上的女子站起进逼过来，面对她们翻转的腿法和令人促不及防的袖剑，我毫无惧色，以最快的速度结束了战斗。首领却出人意料的冷静，直待我冲上台阶这才缓缓起身，我可没给他一丝喘息的机会，一通乱剑就把他送上了西天。坐上中央的宝座，它却缓缓向上升去，来到一个圆形宫殿，又是两个翼人袭来，混战中我无意踏上机关，旁边墙壁出现了一具梯子，攀至顶层，铁门上下分开，呈现在眼前的似乎是个古观象台！？大祭司放下望远镜走了过来，这家伙戴着黄金面具，使的……似乎是通臂拳？！我无心与其纠缠，掏出手枪两下就撂倒了他，毕竟实力太悬殊了。环顾四周，还是那架天文望远镜最引人注目，它正对着什么呢？我凝神看去，那里似乎正是遥远的未来……

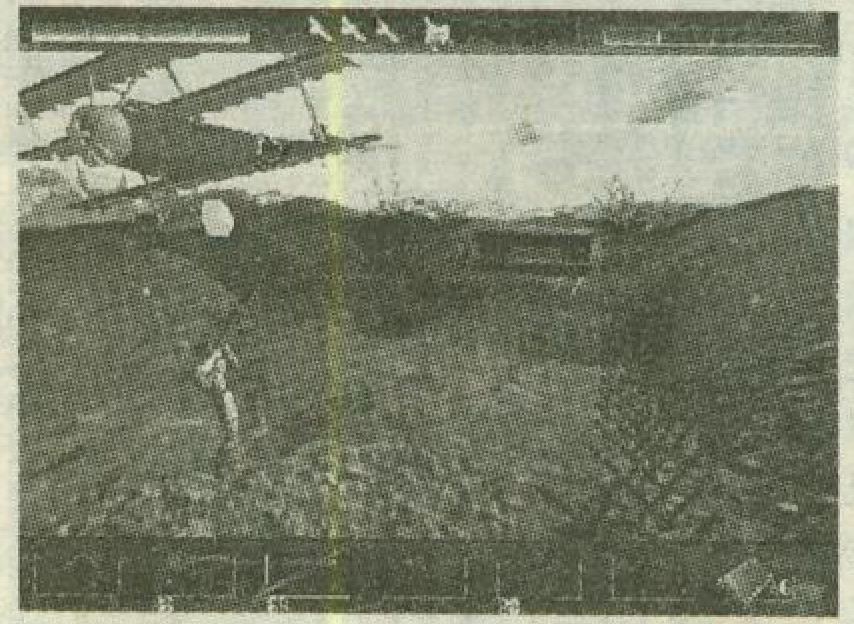
六、WILD WEST（美国西部）

LEVEL 1：“嗯，这是哪里？”呼啸的风声、高大的围栏……怎么这样象西部片里的场景？门口一个牛仔正抱膝打盹，我上前欲打听一下，谁知他掏枪就射！无奈两脚就干掉了他。拾起手枪，刚要举步入镇，远处一牛仔跃马奔来，我见他来者不善，举枪瞄准，不料这小子一下马就是个花滚闪了过去！接着就是开枪还击，子弹在我脚下激起团团火花，哇！真过瘾！撂倒了他，还蛮有西部英雄的感觉呢。紧跟着左侧房顶上又出现了两个枪手！登时打得我手忙脚乱，先收拾掉左侧的那个，这时子弹却打光了！幸好在酒吧左侧的木桶下捡到了子弹！倒纵出来，终于干掉了剩下的一个，“这下可安全了！”我拾起那个骑马牛仔的两只枪，走进酒吧，干掉顽抗的老板，又得到双管猎枪！不意刚出门就遭到阻击，我隐身柱后，挥枪击毙了马车后的敌人，又干掉了一名从对面走廊袭来的牛仔后步入回廊，这时一位长裙曳地的小姐撑伞而出，娉娉袅袅地走来，直觉告诉我右侧似乎有什么重要东西，我退下台阶，转身右行，果然是个喷泉！车轮下有子弹，小屋内有电池。回到原路，眼前的淑女竟瞬间变成了杀手，惊愕之下我却又忍俊不尽，她的枪法太差了！我左躲右闪把她戏耍了个够，刚想还击，却见她调头就跑，哈哈！原来没子弹了！真是的，且放她一马吧。前方是个十字路口，一股不祥的预感使我改变了行进方式，我一跃而过！“当！”子弹贴脊而过，好险！刹那间我已看清是个彪形大汉，换上长枪击毙了他，得到了来复枪！拐出长廊，在仓库的木棚下得到子弹，抬头却发现上面的窗口内有人活动，紧接着一支雷管扔了下来，我急忙侧身躲开，再跃回就拾到了它，如法炮制得

到五支。回敬了他一个，哪知整个仓房竟轰然倒下。我踏着废墟，躲过掉落的梁木，来到山道边，“嗖—咚！”一支雕翎箭钉在了身侧的柱子上，兀自颤动不止，印第安人！我换上来复枪，顺势望去，果然，左侧山坡上出现了四个手持弓箭的家伙，一枪一个收拾了他们，又干掉了名投掷雷管的杀手，我走进矿洞，难道这就是西部淘金热？啊哈，脚下竟有一包雷管！

LEVEL 2：穿过矿洞，干掉抡镐扑来的矿工，我一头钻进右上角的小屋，转身又解决掉一个，啊哈，宝贝还真不少！隔着残缺的板墙望去，外面似乎有什么人在跳动。我摸出板房，试一试雷管的威力，乖乖！前面坑内的两个印第安人被炸得粉身碎骨。又打死一名在山脚处偷袭的枪手，再干掉名印第安人，前方山道上的巨石后又闪出一名杀手，小心他的雷管！不觉走入山谷，红棕色的砂岩、横亘的天生桥……透露出一股粗犷之美。目光所及，左侧山崖上一名印第安人正四处张望，被我几枪就送回了老家。又干掉右侧的另一名了望者，枪声惊动了一头雄鹰，这时我忽觉头顶一黑，急忙闪开，“嘭！”一块巨石坠落脚边。钻进拐角处的矿洞，刚好是个喷泉，我一枪击毙了里面那名矿工，却引发了一场小规模的塌方！心惊胆战地退至洞口，收拾掉拦路的枪手，拾起他遗下的双枪！路至尽头，旁边是一辆破旧的马车，我刚想走近，却感到背后一股浓重的杀气，回身一看，四名装束各异的枪手不声不响地围了上来！几乎就在同时，我一个花滚闪过子弹，举起双枪连连点射，几个回合后他们便先后倒了下去。强忍着伤痛，我打开马车前的木箱，一股巨大的引力竟然把我整个拽了进去……







七、MODERN WARS(现代战争)

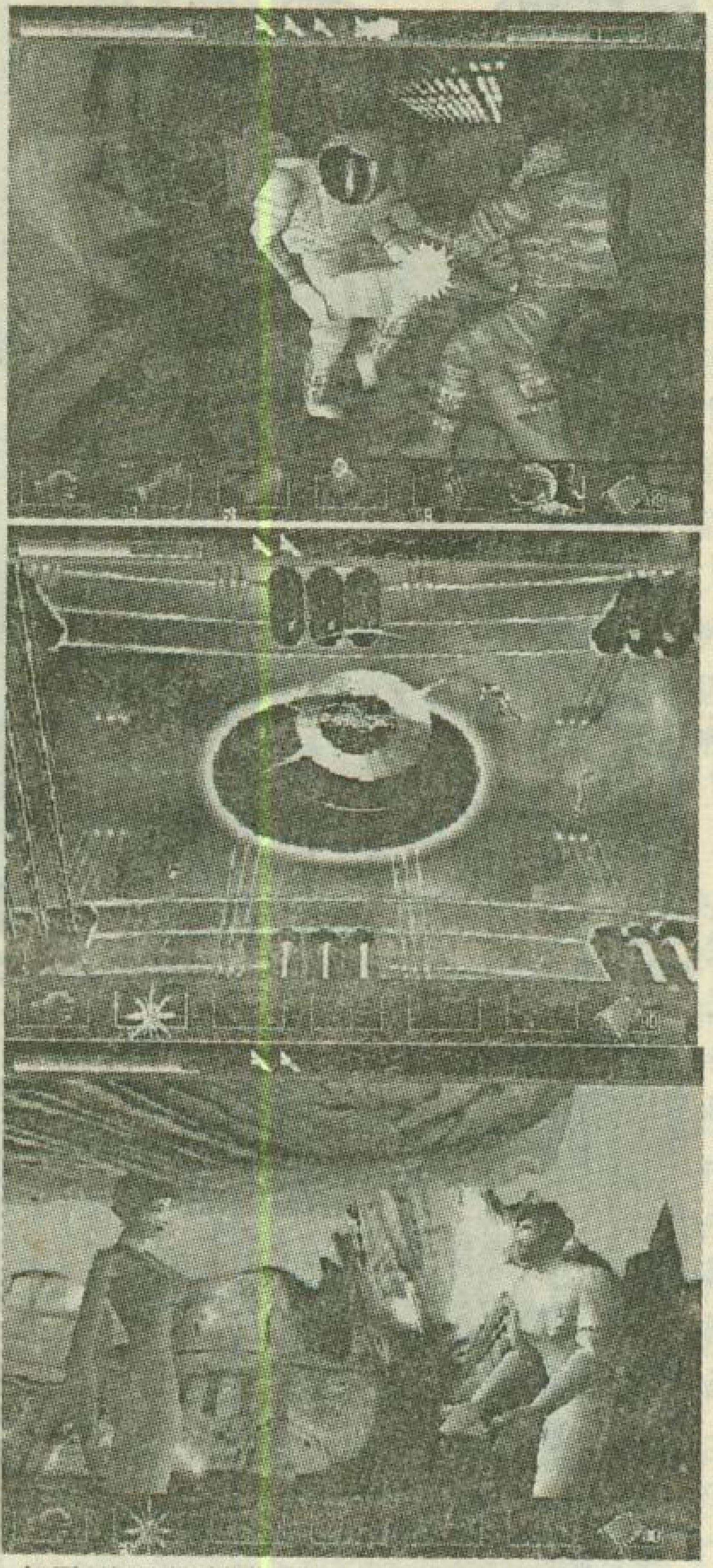
LEVEL 1：木箱再度打开，却发现自己置身于地下掩体中，昏黄的油灯下一名军官正在伏案观图，我悄悄地摸上去，近身格斗击毙了他，得到手枪，从武器来看似乎正是第一次世界大战期间！洞口突然冲进一名勤务兵，被我几枪撂倒，拾起长枪走出掩体，原来是条战壕，远处枪声不断，一声异常的尖啸传来，炮弹！我及时卧倒，“哐！”右侧的石壁崩塌了一大片。刚跑两步，又是一发炮弹飞来，这里可真够危险的，在尽头我找到了一包手雷。进入掩体，干掉两名士兵，正是一个喷泉。爬出坑洞，硝烟弥漫中两名士兵围了上来，一场白刃战我连毙二敌，再干掉废弃坦克后偷袭的军官，身后却又扑来两个送死鬼，解决掉他们后我才松了一口气。“嗡……”一架双翼机迎面俯冲而来，机枪扫射激起一溜溜火花！看咱俩谁厉害！我端起步枪静候时机，终于它一头栽下来炸了个空中开花。收拾掉前方大坑内的两名士兵，绕过铁丝网我向前冲去，“哒哒哒！”碉堡内的机枪怒吼起来，冒着呼啸而来的子弹，我跃进弹坑，略加思索，摸出手雷掷了出去，爆炸撕开了一道缺口，两名红衣士兵跌跌撞撞地从碉堡里冲出来，却又倒在我的枪下，回想起先前身着灰衣的士兵，才明白自己正置身于两军交战的分界线上！我急于穿越火线，在拐角处却迎头撞上巡逻队，击毙这三名敌人和另一个守卫在碉堡门口的士兵，冲了进去，又干掉个昏睡的家伙，正是个喷泉。干掉前面断墙后的伏兵，我冲进一个院落，杀死两名自左侧扑来的士兵，才发现他们分属两方部队！这可真是一场混战。闪过从谷仓上扔下的手雷，沿梯子爬上二层，击毙了那个家伙。回到院子，前方墙后又有人偷袭，我敏捷地躲过顺势两枪解决了他。面前是一个广场，中央的喷水池已经干涸，左右开弓干掉两名士兵，我跳进车厢拿到加命，又击毙了两名从楼内冲出的敌人，我小心翼翼地进入左侧残破不堪的二层小楼，果不其然，屋里又有两个敌人，其中还有名军官，杀掉他们后搜查一下柜台。走入地下室却空无一人，我拿起桌子上的酒瓶一饮而尽……

LEVEL 2：空中弥漫的铅灰色硝烟、倒塌的水泥建筑、远处断续的枪声、呼啸而过的F－22喷气式战斗机，风卷过地上的一张照片，似乎只有那上面的人们仍在开心地笑着……我掀盖而起，爬上地面，周围的景象使人感觉好象回到了十九世纪八十年代的贝鲁特？一条狼狗温顺地卧在面前，这时一个流浪汉幽灵般地从汽车后面闪出来，接着他端起冲锋枪就是一通扫射！我沉着地解决了他。对面的水泥工事里突然冒出三名身着迷彩的特种兵，我拾起冲锋枪干掉了他们，又杀掉另一名偷袭的士兵，奇怪，他们怎么还用一战时期的老式手枪呢？那条狗却走过来在我脚边亲热地挨挨蹭蹭，我心念一动，跟着它进入工事，狗却在屋角刨着什么，上前一看原来是子弹！按下红色的按钮，出门又根据狗的指引找到能量，这时拦路的护栏已升起，我步入桥头。这座水泥吊桥的尽头是三道砂袋工事，有埋伏！那后面三名士兵突然出现向我交叉射击，其中竟有火箭弹！我勇猛地突破了这道防线，缴获了火箭筒！再干掉桥架边拦截我的火箭手和流浪汉，随同狗一起冲下地道。这里原来是个地铁站，墙上竟隐约可见TIMECO的壁画。杀掉一个瘸子和叼烟卷的大胖子，前面正是喷泉。转身却见两个大汉从后扑来，一个还没走近就倒在我的枪下，另外那个扔下个手雷向上就跑，可惜旋即也死猪般地躺倒在台阶上。走过人行天桥，正想搜索拐角处的废汽车，一名流浪汉扑了过来，那条狗却令人惊奇地扑上去撕咬，为了防止误伤，我连忙换上步枪，很快解决了他。断裂的铁桥下又杀掉两名阿拉伯人和一个流浪汉，我冲过大坑。两名阿拉伯人驾驶吉普自街头驶来，没等他们站稳脚跟，我一通手雷子弹大餐就送其见了真主。前方十字街头干掉偷袭的火箭手和士兵，又击毙了从二楼阳台向我射击的阿拉伯人，随狗左拐进入小屋，又是个喷泉。回到街头，在汽车旁又击毙一名对面楼洞里偷袭的狙击手，我冲进一座破败的建筑，又从断墙处穿出，接连跳过两条细小的引爆线，眼前竟似是个巨大的广场，一座宏伟的神殿矗立中央。干掉两个踏滑板的崩克，我走向神殿，然而一瞬间却发现自己已陷入了包围，三名士兵呈品字型把我围在当中！在冲锋枪的狂扫下他们是那样的弱不禁风，可我的爱犬却在三只猎狗的围攻中倒了下去。终极BOSS出现了，竟是辆M1A2坦克！小心它的炮弹和机枪，满怀悲愤的我举起火箭筒，四五个回合后它就在剧烈的爆炸声中毁灭了。“嘟嘟！”远处传来铃声，我走进破烂的电话厅，摘下话机……

八、FUTURE(未来)

LEVEL 1：从传送台上站起身来，我顺手拾起一把奇形怪状的手枪，门左侧的计算机下有物品。触摸墙上的按钮，钢门应声而开，不料刚进入通道就遭到激光的袭击，我持枪还击，红色的激光束纵横往来，两架机器人禁不住冲击，先后栽下了平台。一名女杀

手持利刃从天而降，我空手与之公平决斗，几个漂亮的飞腿把她逼下了深渊，沿路左拐正是电池所在。走上台阶，右侧大门自动开启，先干掉传送台上那名手持多管机枪的机器人，再毙掉迎面的家伙，得到机枪，哇，可真够沉的！往里正是喷泉。走上铁网桥，眼前景象骤然开朗，这时两名身着喷气服的飞人飘浮而来，我换上机枪，追踪扫射将其击落，而余下那个见势不妙便一溜烟似地逃走了。右侧的高架桥上再干掉名机器人守卫，我进入升降机，按下控制键，电梯缓缓下降，却骤然而停，又一名女杀手纵身攻来，她手持双刃，尤其是腿法极其凌厉！我在角落里找到弹药，两梭子就解决了她，并拿到飞轮。周围越来越暗，电梯再度悬停，我凝神戒备，果然右侧出现一台双足龟形机器，它的激光速射炮可真够受的，我冲上去挥舞飞轮近身而搏，这架机器于巨响中倒下。终于到达底层，我沿着舷梯躲过机枪的射击，冲上前去干掉了它。不理会两名飞人的干扰，举起机枪对准飘浮的球形炸弹就是一通狂扫！剧烈的爆炸重创了一名袋鼠形怪物，再补上几下飞轮，它也一命归西。狭窄的通道上再收拾掉一个龟形机器人，我冲进停机坪。几梭子解决掉对面的那名机枪手，剩下一个就好办了。我从左侧扶梯爬上飞船，向船头奔去。船体起动了！它缓缓转了个身，在日光与雪峰的掩映下，猛然向无底的深渊冲了下去……



LEVEL 2：强烈的探照灯光下，飞船跌跌撞撞地降落在机库旁，我刚走下舷梯，“吱！”一只貌似老鼠的怪物惊叫着飞奔而去，“胆小鬼！”哪知它很快领着另两只鼠怪气势汹汹地杀了回来，我赶忙钻进右角的小屋，把住门口，一个个地解决了它们，椅子下可找到手雷。出门右行，拐角处一架双足龟形机器人拦住了去路，我只用了两颗手雷就把它炸散了架。我进入一个筒状通道，顶上闪烁变幻的灯光散发着诡异的气息，果然从上面跃下一只巨鼠怪，而通道那一边一头袋鼠怪正在观望，良机莫失！我抓紧时间收拾掉眼前的这只，待那只反应过来却已经晚了。突然对面的墙壁轰然炸开，一只龟形机器正在开火，瞅准时机，我又赏了它两枚手雷。穿过通道，却没有了去路，我按下角落里的控制键，两扇钢门同时洞开！先进入右侧的房间，意外地发现一套宇航服！而里面则是个喷泉。再继续前行，一个身着蓝色宇航服、状如僵尸的家伙摇摇晃晃地走来，这小子飞踹挺厉害，还会装死！可仍旧不是我飞轮的对手。在甬道里抵挡住两只鼠怪和一名宇航员的联手进攻，我干净利落地解决了他们。通道尽头，干掉另一只鼠怪，我用手雷炸开大门，冲出去又击毙了个宇航员，来到拐角处，对面钢门中又冲出名身着绿衣的家伙，看样子象个头头，先送他两颗手雷再说！屋内电脑有些古怪。拐弯处是个明亮的拱形通道，我一通手雷就把两只鼠怪连同后面那台龟形机器一同送上了天，甬道衔接处有喷泉，角落里藏着手雷。经过长长的金属高架桥，前方是个控制台，按下触摸键，地面一个圆形平台缓缓升起，那上面是只半机械的巨鼠，口中的激光令人防不胜防，可这家伙对手雷抗性实在太低了，不一会儿就被炸得粉身碎骨。换上宇航服，深吸了口气，我按下操作台背后的控制键，一股强烈的气流使我冲天而起！随着拱形天窗的开启，我消失在无尽的宇宙中……

九、BEYOND TIME(时间边缘)

遥望广袤的大地，竟然是复杂的集成电路板，难道这里是电脑的内部？没有功夫细想，脚下的时间信息流在飞快地消逝，稍一迟疑便有坠落深渊的危险！我避开断层，冷静地跳过两个大缺口(注意一定要等到场景切换的近前再跳跃！否则后果不堪设想。)，奔跑一段又是接连三跃，纵身向芯片投去……穿过环环相扣的通道，落入一个石柱围绕的广场，眼前一头红色电子熊正在张牙舞爪，我施展身手，竟发觉自己已是轻功高手，左右前后翻纵直搞得它眼花缭乱、怒吼连连，且看我的佛山无影腿！一声惨叫，它化作碎片消失了……地面开始下陷，我被卷入回廊中，直到抓住地上的栏杆才稳住身形，原来脚下是金光耀眼的网格！一只绿色的电子恶魔猛扑过来，这家伙还会发射星芒呢。从环绕飞行的星芒状物中得到武器，灵巧的闪避加上准确的射击，我干掉了恶魔，网格却也随之整个解体……我头下脚上地重重摔在地上，抬头却见一女子被两道环形电子圈所困，似乎已然昏迷，那是 ANNE！“你对她做了什么！”我怒吼着冲向那头电子巨鼠，它倒了下去，她却清醒过来，无言之中我俩深情地互相凝视着……

一条凶恶的红蓝色电子鲨鱼在芯片中央游弋着，四周无可依托，两人飘浮在空中。面对强敌，我的心中却无比温暖，因为 ANNE 就在背后紧紧抱着我。“无论如何也要保护她！”拾起星芒，我开始与可恶的终极病毒进行最后的决斗！它狡猾地避开攻击，却去袭击她，这下可激怒了我，星芒连连射出，鲨体爆发出耀眼的弧光！十几个回合后它终于在爆炸中毁灭了。

巨大的光球逐渐缩小乃至消失，我恢复了知觉，发现自己又回到了大厅，横了一眼垂头丧气的博士，我急忙奔向座椅内刚刚清醒的 ANNE，两颗心从来没有象现在这样地渴望相互贴近……未来依旧是美好的，而那穿越时空的疯狂之旅却已永远深深地印在我的脑海里……

后记：游戏中注意有几点，一是场景不可回转，所以一定要搜索利落某个区域再前进；二是凡接近后某处发出“啊……”的赞美诗般的声音，则必有隐藏宝物，限于篇幅笔者大部从略，另外隐藏房间也尚有不少，玩家可细心寻找；三是向前跳跃时要一直按住上键才是远跳，切记。

评述：TIME COMMANDO 全程动画流畅无比，三维格斗动作华丽细致，CD 音质的音乐音效声声入耳，武器多而不乱，连上子弹这样的细微动作都表现得淋漓尽致。相比之下，笔者还是喜欢用刀剑这类冷兵器格斗，其华丽的动作不下于斗神传！此外敌人的 AI 也着实不低，当头一次看到对手防住我的进攻而抓住空档凶狠还击时，我真是大吃一惊。更令人刮目相看的是其每次进入，随你的表现不同，情节会有少许变化，比如在欧洲古堡那一仗，我曾经引逗两名重甲武士互斗起来！真刀真枪打得还蛮激烈的，趁其两败俱伤之际集中攻击一个，出人意料的是另一名武士却依旧向其进攻，结果竟变成我俩以二敌一的局面！个中精细微妙之处，不溶入这个精彩的世界是无法体会得到的。

最后提醒大家，爆机后是大段时装表演式的游戏角色登场亮相，所有的制作人员都将与之一一对号入座，真是幽默得很，可不要 SKIP 过去哟。

文/天津 孟杰 责编/软体动物

次世代

次时代

首先感谢各位玩友的支持和关心，现次世代游戏发展公司的商标及店标最后公布(图案左上)，并且申明次世代商标已经注册，受法律保护，若发现有侵权行为将追究其法律责任。

英文:N.C(NEXT · CENTURY)

商标含义的——“次时代”将如闪电般划破下一世纪。

此次商标设计者为：

陈宝常　　　　(成都市无缝钢管厂设研所)

本公司对获奖者将发专涵通知,并凭身份证领取奖金。

业务介绍:批发兼零售土星(JVC、日立、世嘉)、SONY、超级任天堂 64 位机、美版、日版、博士 7、机皇、GG、GB 以及与各主机对应的各款软件、配件。

并且承接土星、PS 的改机业务(直玩型)

新消息:本公司已到一批新的土星与 PS 机的精品节目如：魂之利刃、D 之食卓外传、电脑战机、敦煌传奇、第四次机器人大战、恶魔城等。

特色产品:次世代机 VR 视觉系统,立体感强、音响效果佳。NEC 综合机(游戏、VCD、LD),土星、SONY 的原装激光头。

石门一路 30—32 号(总店)
电话/传真 021-63273835　邮编:200041
交通 71、48、104、41、128　营业时间 9:00~21:00

定西路 1269 号(长宁店)电话:(021)62132872
交通:71、96、20、54
特色、机种、软件以旧换新
营业时间:9:00~20:00

乳山路 77 号(浦东店)电话:(021)58782513
交通:隧三、四、五线 81、82、83、84
营业时间:8:30~18:00

愚园路 501 号(静安店)1303195426 交通:20、21、76 9:00~18:00

海宁路 608 号(虹口店)
1303129584　交通:13、66
营业时间:9:00~21:00

上海次世代游戏发展公司

北京三和游戏一族

特别消息：1、本店为感谢广大玩友的大力支持，特决定每月选出两名"幸运之星"一名是通信"幸运之星"，一名是购物"幸运之星"，对两名幸运者本店将赠以礼品。如：MD 卡、GB 卡、SS 盘、PS 盘、PC 盘等，都来试试运气啦…！

2、为庆视元旦，本店特推出一批经典"老"SS 游戏光碟，每张只售 30 元，购 4 张以上 25 元，数量有限，售完为止。台湾主板世嘉Ⅱ型机　350 元。

本店新增业务：1、拷超任游戏，每张 3 元，自带盘每张 1 元。外地邮购 10 张起邮，邮资每张 1 元，目录每份 5 元。

2、拷电脑游戏，每张 7 元(用 ARJ 压缩)自带盘每张 5 元，外地邮购 10 张起邮，邮资每张 1 元，目录 2 元/1 份。

本店保留业务：1、MD 卡交换业务。(继续赠送金卡)，具体方法请看本杂志上期，价目表每份 2 元。

2、二手货代售业务，具体方法请看本杂志上期。

本店游戏部地址：北京市宣武区槐柏树街 宣武艺园北门旁，乘 25、45、44、48 转 2、390 路汽车及地铁在长椿街站下，乘 38、61 路汽车在槐柏树街站下。联系人：马迪　联系电话：(010)63043338

本部邮购部地址：北京市宣武区枣林西里 7—3—602 室

邮编：100053　联系人：刘晓东(特别提醒：如果您的汇款或卡带寄出半月后还未收到回信，请您一定与本店联系，最好是电话！)

本店重信誉、讲效率、款到当日发货，有质量问题的货品凭销售票在一月内保修、保换。

好好学习　天天向上

天天向上游戏专营店　天天都会有新的收获

☆现货优价供应 SS、PS、3DO、SFC、MD、FC、GB 等各种高、中、低档游戏机，学习机及各种相应周边设备。

☆销售并租借上百种卡带、上千种软件节目。

☆开办二手货市场、代购代销各种机、卡、盘。

☆特色专营 FC 所有文字卡。

☆凡在本店购次世代游戏机者，免费提供改装街机资料。

为答谢广大玩友的支持与厚爱，双节期间凭会员证所有商品一律九折优惠、并继续招收新会员。

店址：河南洛阳市新亚洲商场(原洛阳商场百货楼南)二楼东厅

收信地址：洛阳市 048 信箱　邮编：471003

电话：0379－3914298(白天)

电话：0379－4932048(晚上)

传呼：4919555－6538　联系人：海军、王丽

南京 世家游戏机商店 兴达游戏机商店 连锁

8 年的信誉保证　　真正的让利销售

游戏机

世家土星机(原版碟1张+原装手柄1只+电源1只)	1980元	博士通用光碟(铁壳)+5张光碟至 32034	1850元
索尼 PS 机(原装手柄+电源1只+可直读碟)	2200元	SNK 光碟机+双手柄+电源+10张碟	2000元
原装博士 7代超任(含制转)+双手柄+双电源	1500元	日本产便携式世家机	450元
原装博士 7代+日版(N制式)+双手柄+双电源	1800元	进口世家 2型机(双手柄,AV 线 制转)	320元
超霸磁碟机+超任+双手柄+双线火牛	1390元	世家 GG 彩色手掌机	750元
博士 7代专用光碟 5张光碟至 32034	1600元	任天堂 G.B 手掌机	350元

游戏配件

土星原装手柄	150元	土星原装光枪	350元	土星制转(原装)	180元	PS 秘技手柄	140元
土星万用手柄	140元	土星组装光枪	200元	土星 RGB 线	80元	PS 组装手柄	80元
土星原装记忆卡	300元	土星电影卡	1250元	土星 S 端子线	80元	PS 制转(原装)	180元
土星 8M 记忆卡	230元	PS 原装手柄	190元	通用型制转	190元	PS.RGB 线	80元

土星原装光碟 50-150 元，平价土星，PS 软件一律 18 元

软件

SS VR 战士Ⅱ，首领蜂，精灵王，武装雄狮，亚鲁巴外传，世界英雄、三国志 4 代，格斗之蛇，真女神转生，奥运足球，龙争虎斗 3，男儿当入樽，三国志 5 代神秘岛，吞食天地，黑暗救世主，击落王，钢铁灵域，斗神 URA，樱花大战，少年街霸 2，怪兽新世纪、巴沙根战机，拉力赛加强版，VE96 足球，名车大赛，水浒演武，坦克大战，高达 2 代，正义文章，龙之力量，梦精灵，湾岸Ⅱ，魔域战士，新忍传，泡泡龙，虎胆龙威，王国传说Ⅱ，侍魂Ⅲ，1945

PS：铁拳 2，1945，少年街霸 2 代，幻影斗技，水浒天命，超能力大战，结婚，首领蜂，星空剑士，宇宙舰队，时空侦探，失落古代文明，妖精战士，斗神 2 代，足球，城市 2000，POPO 物语，壮志凌云，音速 4 代等。

手掌机卡带·附件

GB 4 合 1(麻将，玛丽医生，上海)	65 元
GB 10 合 1(侏罗纪公园，忍者龟 3 北斗之拳)	90 元
GB 5 合 1(斗神传，快打Ⅱ，幽游白书 4)	190 元
GB 8 合 1(三国志，圣剑传说，魔剑塔士 3 代)	190 元
GB 12 合 1(金刚战士Ⅱ，侍魂，狮子王)	190 元
GB 13 合 1(斗神传，七龙珠，第二次机器人)	200 元
GB 55 合 1(侍魂，真人快打 2 代……)	190 元
GB 66 合 1(斗神传，侏罗纪Ⅱ)	200 元
GB 24 合 1(快打Ⅱ、七龙珠Ⅱ、美少女，灌篮高手)	190 元
GB 24 合 1(斩红郎无双剑，……等)	210 元
GB 106 合 1(95 格斗天王，神龟 3 代，反斗奇兵)	250 元

GB 可录卡(4M) 190元 GB 单卡 65元 GB 扩音器 40元 GB 对战线 30元

GB 放大镜 30元 GB 电源 20元　GB 皮套 20元 GB 充电电池 100元

世家卡·世家解码插 70 元

大航海时代Ⅱ	120 元	光明与力量Ⅱ	100 元
光明十字军(原装)	140 元	沙漠风暴Ⅲ	70 元
太阁立志传	160 元	亚瑟传说(中文)	130 元
太耳记(原装)	80 元	悟空外传(中文)	110 元
信长野望霸王传	160 元	音速Ⅳ(原装)	110 元
三国志Ⅲ＋大战略	155 元	狮子王(原装)	120 元
太空战士(中文)	210 元	V.R 赛车(原装)	110 元
真人快打Ⅱ代	60 元	丛林冒险	70 元
真人快打Ⅲ代	90 元	侏罗纪公园	70 元
格斗四人组Ⅱ	90 元	蝙蝠侠与罗宾汉	80 元
格斗四人组Ⅲ	110 元	魂斗罗	70 元
侍魂(原装)	110 元	光之继承者(原装)	110 元
幽游白书	110 元	梦幻之星 4 代(原装)	110 元
各种 4 合 1	120 元	96 FIFA 足球	80 元
各种 2 合 1	85 元	96 NBA 篮球	85 元
圣战风云	190 元	欧陆战线	85 元
梦纪模拟战Ⅱ	100 元		
三国志Ⅲ＋信长(中文)	280 元	梦幻之星Ⅱ代	180 元

地址：①南京市中央门韶山路 104——25 号(南京商厦旁，向东 50 米，不过铁道)　电话：025-5612618 陈强 徐小姐

②南京市夫子庙瞻园路，来燕桥 2 号亭，兴达商店　电话：025-2248772

邮购部：南京市建康路邮局 01 号信箱〈收〉。

批发热线：025-9048562 范先生　传真：025-2212108

更正：本刊 11 期 P62 之"经诚博大公司"广告中应为"世嘉、任天堂、GAME BOY 机、卡可互换"，特此更正。

成都华峰电脑

正当九六年即将逝去，九七年新年到来之机，恰逢我部成都市一、二经营部开张志喜之日，为酬谢全国广大的游戏玩家及同仁在过去一年里对我们的支持和帮助，我部将从即日起至春节期间一律实行酬宾价销售。

品名	配置		酬宾价	邮费
任天堂 64 位机　两卡	原装手掣	电源	3680 元	100 元
土星机(已改，可直玩普碟)	原装手掣	电源	1980 元	80 元
索尼机	原装手掣	电源	2150 元	80 元
3DO 机	原装手掣	电源	1380 元	80 元
SNK - CD 机(倍速、新款)5 碟	原装手掣	电源	3280 元	80 元
超任博士七磁碟机(32M)	双手掣	电源	1780 元	100 元
超任美版主机	原装手掣	电源	880 元	60 元
超任日版主机	2 个原装手掣	电源	900 元	60 元
博士七磁碟机(32M)			790 元	40 元
博士 3 磁碟机(16M)			420 元	40 元
游戏之星 + 超霸磁碟机(32M)	双手掣	电源	1390 元	100 元
游戏之星主机	双手掣	电源	790 元	40 元
超霸磁碟机(32M)			630 元	60 元
任天堂 GAME BOY 手掌机	(可换卡)		350 元	25 元
超任光碟机	配全套碟	电源	1480 元	80 元

品名	配置	酬宾价	邮费
GAME BOY 可录卡		190 元	20 元
土星 VCD 解码卡		1250 元	30 元
土星原装记忆卡		350 元	25 元
土星组装记忆卡		190 元	25 元
索尼记忆卡		145 元	25 元
拷贝超任游戏	(50 片起)	3.50 元	
空白 3.5" 磁盘	(50 片起)	32 元	
土星普通光碟	(10 片起)	32 元	
索尼普通光碟	(10 片起)	28 元	
土星、索尼街机 转换Ⅱ型板(免手掣，换节目不换 IC，计命计时均可。)		1350 元	50 元
土星、索尼 方向盘 手掣 (原装，组装)各种周边配件。			
超任游戏目录		5 元	1 元
土星、索尼游戏目录		3 元	1 元
各种 GAME BOY 卡。	(函索目录请附邮资 5 元)		

由于品种多，未能尽述，备有详细价目表，函索(写好回信快件信贴上 1 元邮票)即寄。提供 3DO、土星、索尼、SNK 各种游戏软件。各种游戏机上门客户必须付加 50% 邮费。

注：上期广告因技术错误，配件位置不对，请以本版为准。

以上各机价格由于广告定稿时间限制，可能会和当日价格产生出入，以电询为准。

总部：成都市人民中路二段 51 号 新 29 号
电话：(028)6753488
(028)6746558 - 6936
传呼：127 - 0091108
异地传呼：(028)6661159
- 091108
传真：(028)7763605
邮编：610031　联系人：王莉

一经营部：成都市人民北路二段
2 号附 8 号
电话：(028)3336115
传呼：3368181 - 35870
邮编：610081
联系人：李芙玉

二经营部：成都城隍庙电子市场十二交易区 51 - 53 号柜
电话：(028)3399806 - 51
传呼：127 - 0101355
异地转呼：(028)6661159
- 101355
邮编：610081
联系人：吴红

广州部地址：广州市西堤二马路 8 号南太日用工业品批发市场 A012 - 2 档
电话：(020)81886847 - A012 - 2
(020)81585638 (夜间)
传呼：95959 - 30058
异地传呼：(020)86664888
- 30058
邮编：510130　联系人：蔡杰峰

上海 音速小屋

连锁专卖店

创意大收购 各类游戏卡(MD、FC 卡、土星、PS、3DO 光碟、GB 卡等)，按质按美论价，自行定价。

旧貌换新貌 各类旧游戏机(无论好坏)均可作价 30 ~ 100 元调换新学习机，新立体机(品牌、式样多)。

超值换卡 购满 600 元(无限期)卡，可参加会员起值换卡，终身可换，次数无限。

优惠租卡 只需一次性交付租金 200 元，即可享受终身免费租卡。

本月特价 超任 + 磁碟机 1390.00 元

特别推荐 SS 土星，集成块(改装)，摇杆，记忆卡，光线，SONY PS，方向盘，记忆卡，摇杆，超任套机，光碟机，新光盘。

武宁总店：武宁路 278 号(交通：63、94、40、69、224 等)
宜川分店：宜川路 109 号(交通：41、40、117、78、128 等)
热线咨询：021 - 62570100 × 5101(武宁总店)
021 - 56090923 × 游戏部(宜川店)
批发专线：021 - 62757890 × 16333(BP)施先生
因业务较忙，来信不能尽付，请来电咨询！

济南圣龙

电子游戏机专营店

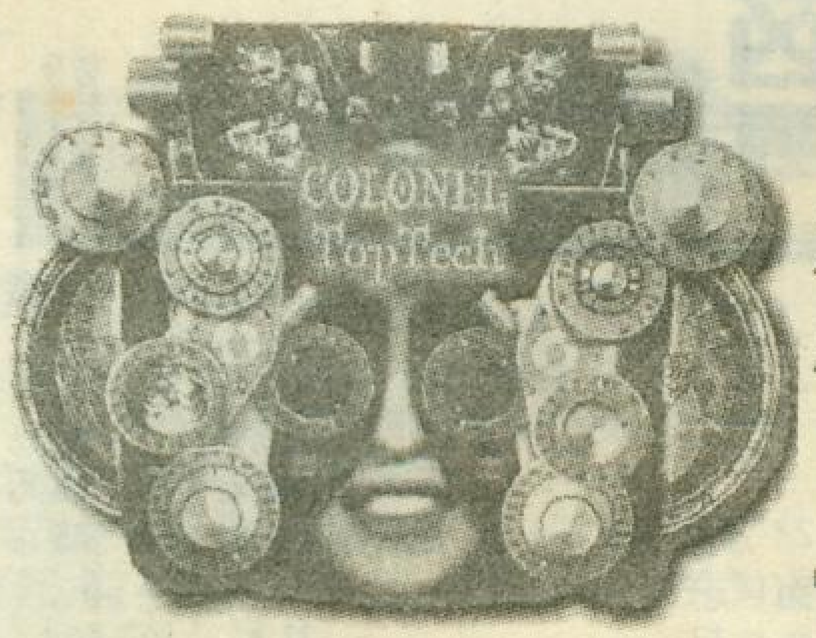
土星(SS) 2350 元(电源、原装手柄、原版盘、可直接用银盘)

索尼(PS) 2200 元(电源、手柄、可直接用银盘)

其它机种及周边配件一应俱全。

为了感谢广大玩友对本店的支持与厚爱、春节期间特推出优惠服务，凡在本店购次世代主机者，将为其免费换盘一年。土星、索尼碟一律批价零售、均 30 元/张。5 张起邮，邮费免收，价目表免费索取。

地址：济南市经四路商业街 16—2 号(经四纬十二路口向西 60 米)乘 14 路、1 路车到经四纬十二下车即到。
电话：(0531)9055657
联系人：陈厚卫　邮编：250022
传呼：(0531)128 - 0157997



NG的游戏修改工具



责编/软体动物

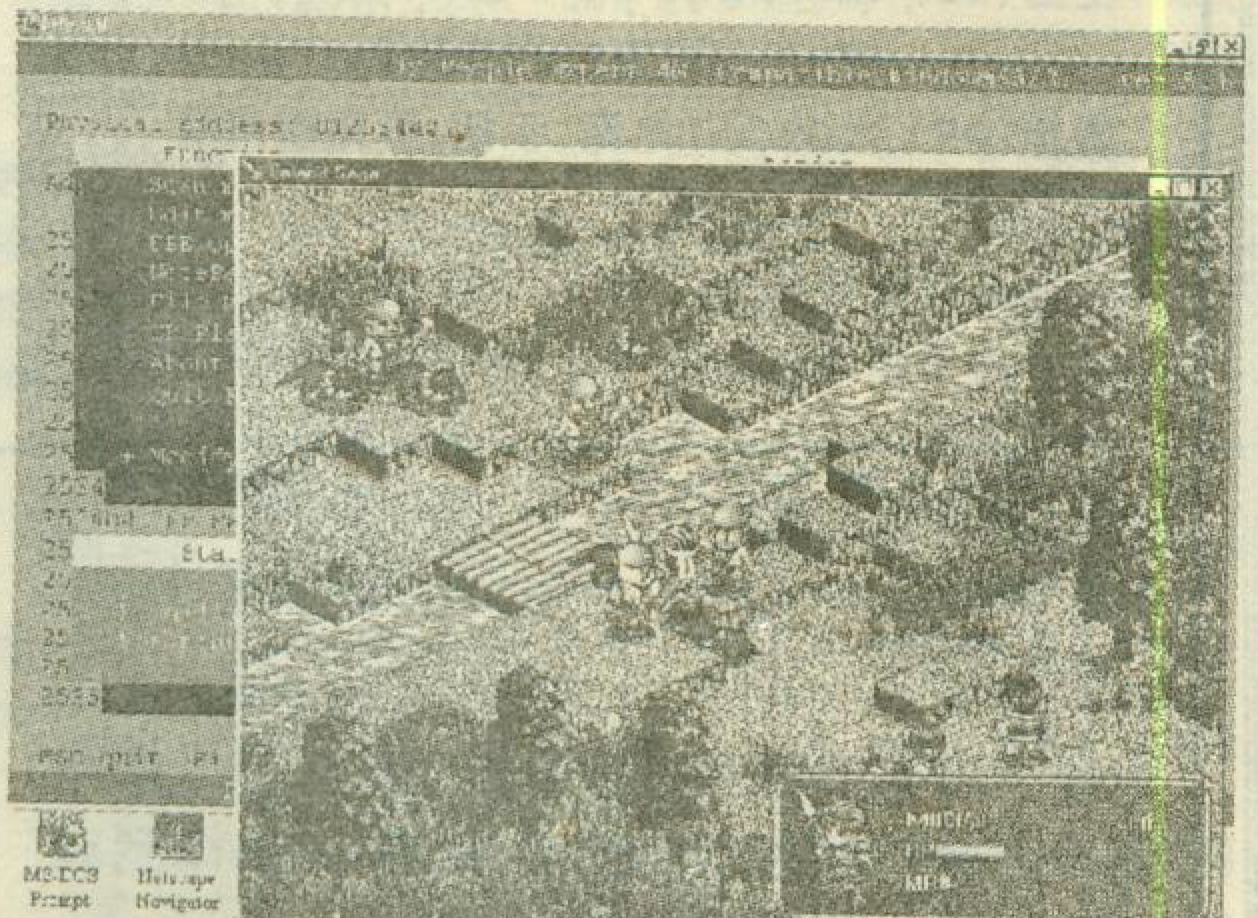
我是TT上校,TT是TopTechnology的缩写,也就是尖端科技。在这个栏目里我将给大家介绍一些软件,这些软件可不是象ARJ那样的大众软件,而是一些最新奇的、最不可思议的和一些玩internet必备的软件。这次先介绍目前最热门的游戏修改工具--整人专家5.0

标题中说的NG不是指拍电影时的No Good,也不是指SNK的Neo·Geo,而是指我们常说的次世代Next Generation。懂行的朋友一定也看出来了,这里所指的次世代是指新的操作系统Windows95,而不是SS或PS。对!叫整人专家(以下简称FPE)5.0是NG的游戏修改工具就是因为它支持Windows95与Windows 3.X。新版的FPE除保留了原4.1版的一些强大功能外,这次新增加了不少新的功能,如果您现在还没有买一套FPE5.0的话,那请先看一下本文,可能看完之后您就后动心买一套了。

新版FPE增加和增强了十多数功能,旧有的功能我想大家一定早已熟悉,所以这次只介绍新增与增强的部分。

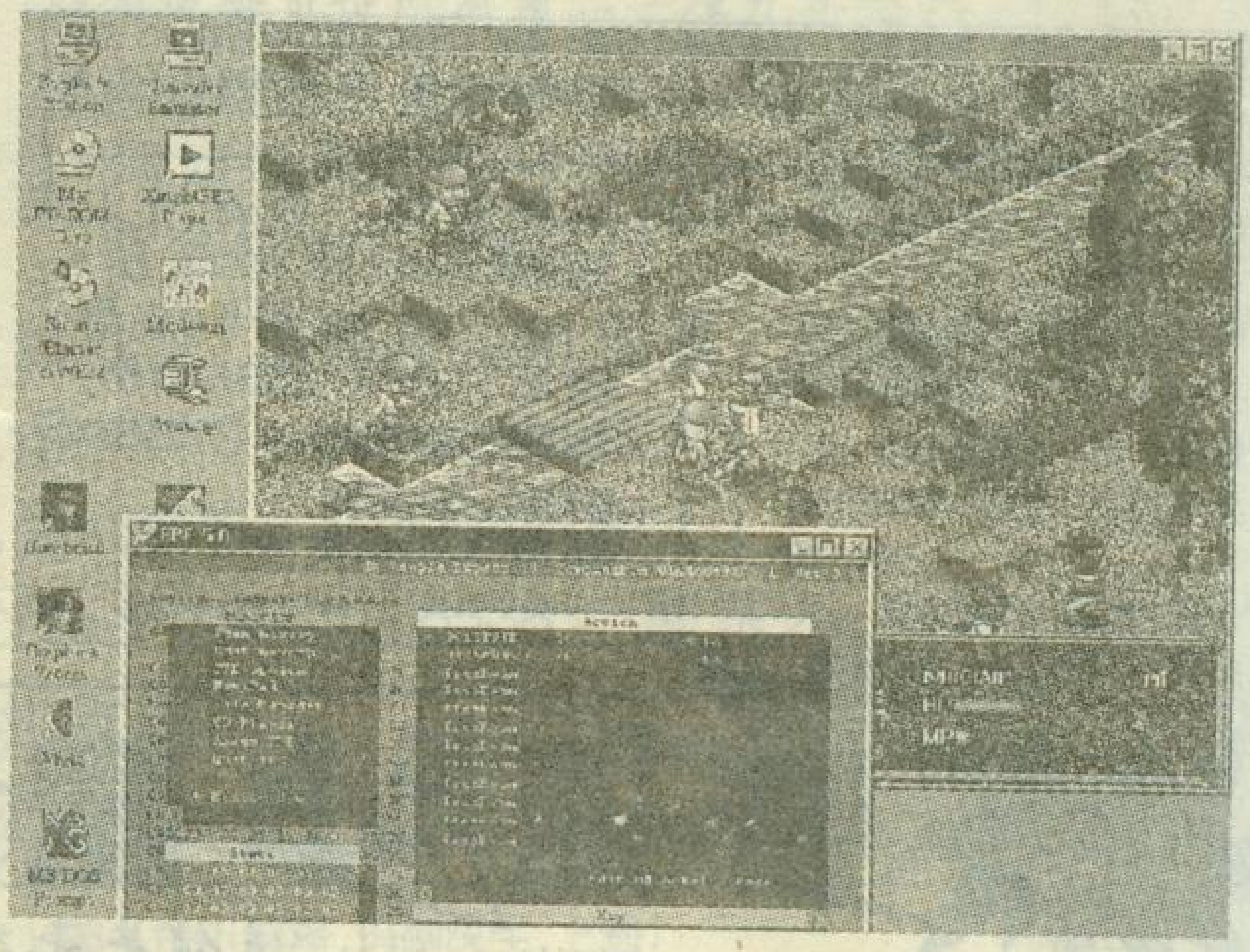
1、支持多种操作系统

这是一个最令人激动的改进。Windows95已经问世一年多了,only for win95的游戏越来越多了,尤其许多游戏厂商借助Direct X的强劲功能,在win95上推出了许多很



▲分析《古大陆传说》主角的生命值

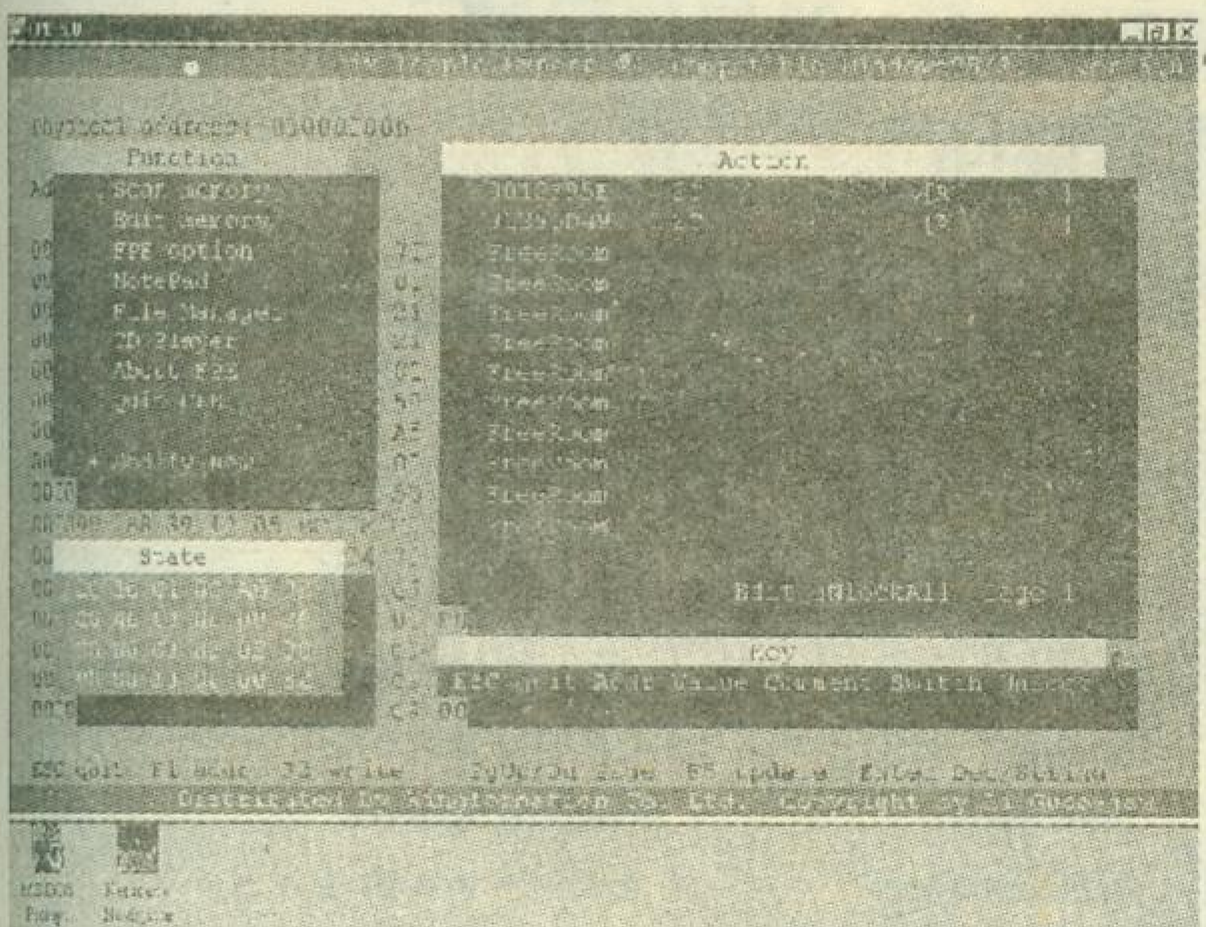
棒的动作游戏。原本在DOS中,对付许多游戏用FPE 4.1,GW之类的工具修改易如反掌,但是在win95中就几乎没有用武之地了。然而,FPE 5.0则是第一个支持win95的动态游戏修改工具,此外,FPE 5.0还支持DOS 7.0、Windows 3.X、Windows/V(其实Win/V与Windows 3.X根本是一回事)、DOS/V。笔者为测试其是否为吹牛,在不同的系统上找了一些游戏做试验。在Windows95中,笔者以TGL公司的《Farland SEGA》(《古大陆传说》)为试验体,这是一个只



▲在Win95下激活FPE只需切换一下窗口

支持日文win95的45度场景角色策略游戏,玩起来有点象超任的《皇家骑士团》,画面为640X480 256色。由于win95是一个支持多任务系统,所以调用FPE只是窗口间的切换,根本不会出现花屏或死机现象(除非电脑有问题)。试分析三名主角的生命值都很轻松地得到了结果。也许是软件发展得太快了,原本笔者想找一个比较具有代表性的windows 3.X的游戏作测试,但实在是找不出来,也想到了用"扫雷"来试验,可惜编辑部中的windows3.X中全没有"扫雷",笔者朋友也都不爱玩"扫雷",只好作罢。在DOS 7.0中,笔者想来个一箭双雕,顺便也测验一下FPE5.0对游戏机模拟器的效果。测验对象为MegaDrive的模拟器GenEm0.17,游戏为《终极真人快打3》,结果是一次便成功的分析出生命值。对于以前已经支持的Dos 5.0-6.22和DOS/V,笔者只随便找了几个最新的游戏,如《QUAKE》《小沙弥》《金庸群侠传》《太阁立志传2》等,经测试都没有问题。不过以上的测试并不代表FPE5.0已经完美无缺了,其实对于修改win95/3.1的游戏还是有限的,因为一但游戏用到虚拟内存,数据转换到硬盘上时,FPE就无法跟踪扫描数据了。常玩win95游戏的朋友一定知道,除非内存很

多（可能至少 64 兆才行），否则很少有游戏会不用硬盘作虚拟内存。笔者后来又用《蚯蚓战士 win95》和《Cold Shadow》两个游戏再做测试（那种一启动就会让电脑很痛苦的游戏根本都不考虑），结果两次测试都失败了（不排除笔者 FPE 使用不当的可能）。看来 FPE5.0 虽然已经是最强的游戏修改工具了（不包括 Soft－Ice 等专业调试工具），但如果有可能，还是需要增加的。



▲由于 Win95 自身的功能，所以 FPE 在 win95 中的界面与 DOS 中的不同

2、多重分析能力

以前用 4.1 时，一次只能分析一个数值，要想分析生命、法力、经验、金钱，就必须经过 4 次分析才能达到目的。而 5.0 则增加了多重分析的能力，能够最多同时分析 16 个目标。笔者测试时最多同时分析了七个目标，结果表明这项新功能的确十分强大且十分有用。

3、增加超强低级扫描功能

旧版 FPE 的低级扫描只有“？”“＋”“－”三个描述符号，这次新加了“！”“＋＋”“－－”，大大增加了低级扫描的效率。

4、提高扫描速度

扫描数据的速度比旧版有所加快，为玩家们节省了不少时间。而且扫描时还可以随时中断和继续。

5、加大扫描范围

手册上说明可扫描高达 4GB 的内存，不过笔者实在是没有机会做这样的测试。

6、增加 CD 播放器

如果您在玩一个各方面都不错，就是音乐与音效很烂的非光盘游戏时，很想找张音乐 CD 来放放，可是您的光驱面板上没有放音键怎么办？退出游戏，播放 CD，再进入游戏，看起来很省事，但是如果还想选曲加换听其它 CD 怎么办？没关系，FPE 5.0 新增加的 CD 播放器功能完全解决了这些问题。

7、新加入文件选择功能

旧版的 FPE 已有了阅读文本文件的功能，但是没有文件选择功能，这样玩家在使用时必需先记住文件名，才能在游戏时阅读。可是如果一时玩得高兴忘了文件名，还得退出游戏再去找，十分不便。FPE 5.0 里新加的文件选择功能，使玩家能够随意选择要看的文件。不过没有重新选择其它文件的功能，一但文件选错了，会很麻烦的。

8、新的界面

FPE 5.0 的界面有了很大的改动，将表格、内存列表重新整合，增加了一个内容窗口，和将全部可能地址一次存入表格的［A］ll 键。

9、表格功能增加

内存表格的功能读取、存储、编辑等功能有所改进，并且表格增加到 39 个。

10、内存编辑功能增强

内存编辑的功能增强了，增加了一些新的，比较实用的功能。

11、增加 GPE 功能

FPE 内带的 GPE 是一个不错的抓图工具，新版中增加了连续抓图数到三百多个，而且还可以抓文字模式的画面，并且用 SPE 转换成普通文本文件。不过文字模式的画面应该可以有选择的转换成 .gif 文件或普通文本，象笔者本想将 FPE 5.0 驻留后的画面抓下来放到文章里使用，结果只能转成黑底白字的文本。希望今后的新版里能有改进。

12、增强对显示卡的兼容性

虽然是增强了对显示卡的兼容性，但是对于有些显示卡还是不兼容，还有待改进。

13、增强鼠标激活功能

修正了旧版中对于键盘和鼠标的问题，加强了在有 EMM386 时键盘的激活能力，还新加入了参数 M4 的鼠标激活功能

以上便是 FPE 5.0 的新增功能与增加功能的介绍，不过要想真正了解到 FPE 5.0 的全部功能与使用方法，您还是要买一套正版的 FPE 5.0，因为手册中不仅教您如何使用 FPE 5.0，还教您不少修改游戏时常用的小技巧和一些情况特殊的游戏的修改方法。如果您有修改游戏的习惯，用 FPE 5.0 是最好不过的了，好好利用吧！

PC 秘技 秘技 PC

Chaos Overlord TEST: YES

开始新游戏时输入以下名字：

SMGHUBBLE 可以看到其它帮派的位置

SMGKICKASS 可以得到 5 个 ground zero

SMGMILD 每个雇来的人都是完全医疗过的。

Gender Wars TEST: YES

存盘时以 BUY A PLAYSTATION 为存储名，可以不死及子弹无数。

Harvester TEST: NO

NICK - 满血

BRUCE - 无敌

DUSTIN - 跳到第一关

BOSTON STRANGLER - 跳到第二关

HELTER SKELTER - 跳到第三关

CHARLES MANSON - 跳到最后一关

MURDERER - 超级枪

SON OF SAM - 超级物品

Hellbender TEST: YES

IMPUMPD 所有武器

URDEAD # 得到第 # 号武器

TOTLPWR 加满能量

MAXMEUP 外壳加满

AUNTEM # 跳关（1-8）

IMSTUCK 跳到下一关

Death Rally TEST: YES

在比赛中

DRAB = 不死

DREAD = 无限子弹

DRINK = 给火箭油

DRAG = 无限火箭推进

DRUG = 蘑菇效果（画面会扭曲）

在赛后

DROOL = 给 5000000 元

DRAW = 给 1000 元

DROP = 降 10 点

DRIVE = 升 10 点（正式版才有效）

用为 Duke Nukem 名字可以使用 Duke Nukem 进行游戏

War Wind TEST: YES

在游戏中按下回车，然后输入：

!the sun also rises = 关闭"Fog of War"

!golden boy = 白给 5000 个资源

!pump an arhn = 加满名誉值

Mechwarrior 2: Mercenaries TEST: NO

按住 Control - Alt - Shift 然后输入

superfunkicalifragisexy = 无敌

iseenfireandiseenrain = 无限子弹

ooohhhllllaaallllaaa = 热追踪

itsdabooomb = 锁定目标自毁

crazysexycool = 无限喷气背包

inmybeautifulballoon = 加喷气背包

likethecomstarbaby = 自动完成任务

ontimeeverytime = 时间压缩键开启

antijolt = 时间扩张开启

bubbleboy = Bounding spheres

beholdmyglory = Imfree - eye 模式开启

undflashyflashy = AutoGrouping 开启

walkthisway = 让敌人跟着你的瞄准十字标走

Shattered Steel TEST: NO

在游戏中按回车键，然后输入：

SMITE - 摧毁目标

CAPONE - 产生友好的护卫 runner

HENCHMAN - 产生敌人

GONZALES - 加速

RAGNAROK - 从 runner 中弹出

FNORD - 给玩者 210mm

RATSNEST - 给 Md laser

DINGLEBERRY - 给 Hv laser

KWAHAMOT - 给 Rd missiles

FISHHEADS - 给 IR missiles

BUMSAUCE - 给 Hrpd laser

NAPALMINTHEMORNING - 给 a napalm

EATMYSHORTS - 给 mortar

KICKSOMEBUTT - 给 H plas

BIGONES - 给 70mm

PYROTEK - 给 Pyrotek

DOGAN - 给 120mm

TINKERBELL - 给 nova

CHERNOBYL - 给 nuke

CURVEDLINES - 给 50mm

HARDCODE - 给 30mm

STOOL - 给地雷

NUMBERCHANGER - 给 R 地雷

TELEPORT - 从炮火地区传送出去

IMOUTTAHERE - 完成任务

责编 / *PsychoPsychic*

GAME SHOP 游戏专门店

瑞格电玩 中国脉搏中国心

REGAL TV GAME SHOP SHANGHAI

新经济政策:"精打细算"是为了让明天更富有,不要拿自己的血汗钱开玩笑!

全方位服务让您省时、省力、省钱,有保障!

土星碟多达 220 种,索尼碟多达 250 种以上,3DO 亦有 30 余种以上,各种周边配件一应俱全,绝版好碟,一一重出江湖,只有瑞格有,别家找不到,千万不错过。12 月起率先引进全彩色土星与索尼碟,势必再度引爆另一波狂潮,令您的光碟不再单调乏味,而变得"丰富色彩",更有典藏价值。土星专用 RAM 加速卡,可用于《饿狼传说》、《侍魂Ⅲ》、《96 格斗之王》,单买配套皆可,请来电查询。

★精致服务与国际同步接轨,赢尽专业欢赞!首家拥有国际网络 INTERNET 的电玩专卖店,让您 24 小时随时获得本店新款节目与市场行情及第一手国际的电玩情报资料,一一呈现给您。因为您的关心所以我们更加用心。HOME PAGE 网址:HITP:/WWW.DJ.NET.TW/-JJJYEN。买机购碟添配件今后不必再跋山涉水、逛遍天下,第二门市已开业服务中,欢迎前来亲身体会其中求新求变的震撼与这份勇于突破的先驱精神!

增添两大顶级装备:专业土星升级,无论白土星、灰土星、日立及 JVC 土星均能升级,台湾进口 PS 双 CPU 升级 IC.帮您解决心中永远的痛!特约香港专业技师保养维修各种次世代主机,令您高枕无忧,买的放心,玩的开心!

全国首创:律师见证,责任履约保证,100%保障无风险,否则原银奉还。娱乐何必局限在自限的格局里,瑞格给您一片新天地,使您拥有一级的精彩人生!欢迎来信,来电免费索取各项资料目录,竭诚服务各地邮购与批发业务!

卢湾本店	瑞格总店
地　址:	卢湾区黄陂南路 719 号
邮　编:	200025
交　通:	17,18,24,109,大桥一线
电话/传真:	021-63744003

第二门市	瑞格分店
地　址:	浦东南路 2370 弄 5 号
交　通:	82,86,574,808,616 浦东南路浦三路口
电话/传真:	021-63744003

招募贮备干部:因业务推展之需要,诚聘上海、北京、天津等地之电玩精英加入我们#2001 行列,请把握创业良机,实现您的理想。请将个人资料履历照片寄卢湾店人事课收或电 021-63744003 BP:64038900-12317 蔡小姐。

待客如亲 服务入微 为您做的 定要出色

广告

还是觉得它挺好

任天堂(8位)文卡邮购价目:(均附送彩印)中文说明书、卡盒及电池)

中文游戏:重装机兵 120元 第二次机械人大战 135元 争霸世纪 120元 东方的传说(萨尔达传说中文版)110元 吞食天地Ⅱ 125元 封神榜 125元 上海大亨 120元 水浒 120元 外星战士(世嘉"梦幻之星Ⅳ"移植版)120元 荆轲新传 80元 夺宝英豪 120元 赌神 80元

日文游戏:第四次机械人大战 175元

勇者斗恶龙Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ 90元、100元、138元、120元 太空战士Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ+Ⅱ、Ⅲ 90元、100元、150元、140元 吞食天地Ⅰ 98元 魔神英雄传 88元 成吉思汗 110元 大战略 90元 圣火徽章 110元 霸王的大陆 95元 中原之霸者 78元 英雄战记 130元 水浒传(光荣)160元 铁拳对钢拳 160元 超魔兽大战 130元 七龙珠四合一(无说明书)175元

二合一游戏(记忆良好):成吉思汗+魔神英雄 160元

太空Ⅱ+吞食Ⅰ 160元

特注:凡在本公司购买卡带均可办理换卡服务,方法如下:

1. 卡盒、卡带及说明书均保持全新并记忆良好。
2. 将卡寄回同时,交纳 20元手续费+包装回邮费+差价。
3. 包装回邮费可选择(1)平邮 10元(2)特快专递 23元(3)非全新卡带请来信具体联系后商定。
4. 若原卡价等于高于所换卡,差额可退,只交手续费+包装回邮费
5. 卡差价以当月广告为准。

(另:建议玩友用快件(非特快专递)往回寄卡)

邮购地址:北京市石景山区模式口北里 10栋 1门 302室 高晓星收 邮政编码:100041(无论多少每批加快件 5元)
热线电话:010-68807847
寻呼(只限北京):63202288 呼 23030(汉显)
门市路线:地铁古城站下车,日月商城内。(本部备有各游戏内容汇总,介绍随信附款 2元即寄,购卡免费赠送。)

96游戏攻略大出击

本部提供以下特色服务:

提供几百种电脑,超任,次世代游戏机的完全攻略及出招指南,新 96年超任金手指密码全集(全彩页,港版)。超任金手指密码卷一(4元)。

提供新万余兆电脑 PC游戏,全新正版,包装精美,价格极其低廉(第十一小时,银河飞将 4,生化悍将,沙丘之红色风暴等……)

提供超任发行的所有游戏的博士,霸王种游戏,博士 7专用金手指自动输入盘,质量上百日保换。

各种电脑,次世代游戏机整机,配件优惠供应,质保一年,出租,出售,收购各种次世代游戏机,正版游戏光盘,代办二手货市场。

索取资料(超任,电脑,次世代机)每种 2元,全部 4元(随信寄来)

业务电话:(025)9065823
咨询电话:(025) 2413513 转 419,(2422633 晚)
通讯地址:江苏南京健康路邮局 02号信箱
徐松收 邮编:210001

福州次时代哪里有?请到益平游戏店来!

福州 益平

本店专营各种次时代游戏机、高档光盘机、游戏光盘及各种周边配件。

主要经营
N64位(配新游戏碟)
原装土星(配手把、电源线(加装 IC))
原装索尼(配手把、电源线)
3DO(送游戏盘)
超任+博士 7(32M、双火牛)
超任光盘机(配全套光盘)
GG彩色掌机(配原装卡)
GB掌机、原装世加机、龙Ⅲ二合一磁碟机
欢迎电玩友垂询,谢谢捧场!

地址:福州市八一七中路 792号第六印刷厂门市部(工人文化宫旁边)
邮编:350004 联系人:潘建平
电话:(0591)3281528 手提:9007684
(0591)3257990(晚上)

天津君杰电玩塘沽安达电玩

经销项目:

批发、零售土星、索尼、电脑等游戏光盘 VCD小影碟。

各种游戏机均以批发价格直销。GG机、GB机、CB卡、世嘉卡及可复录游戏卡、及游戏机配件均以优惠价销售。

超任一级磁碟含游戏 邮费 4.50元 十张起寄

服务宗旨:

高效率(北京、上海、沈阳等地均 24小时内到货)品种新,次世代光盘到货与日本游戏发售日同步。

货物全:

各种经典游戏及配件应有尽有,价格廉,港台进货,绝对一手价格。

注:

索取各种资料 2元,来信者请付 1元邮票并写好回邮的信封,凡在本部购货,如遇质量问题,1个月内可凭发票调换,预定新游戏只限天津、塘沽。

地址:天津市南开区三马路十六号(天津商场南 50米)
电话:022-7487804 传真:022-8328511
手机 022-1392093391
传呼广东:87171888-97889
邮编:300100
联系人:收款人 胡汝杰
分店地址:塘沽区营口道 3号增 1号
电话:022-5851494 传呼:3368181 呼 1105(批发专线)
手机 1392016181
邮编:300450 联系人:刘波

南京《新创世纪》游戏机服务中心

特别推荐

〈1〉土星原装:记忆卡+大战略Ⅱ 400

〈2〉SEGA卡:光の继承者+兼容卡 80

〈3〉SEGA-CD机+SEGA CD碟 550

迎圣诞，贺新年《新创世纪》为馈赠全国玩家,特别推荐:平、靓、正宗的产品。以上所有产品均是原装正版。

(限量发售,欲购从速)

新创世纪—次世代游戏机

联系电话:(025)4514794 —8052
4514904
传真(025)4517358
地址:南京市太平南路174号(四川酒家对面)
邮编:210002 联系人:郭骏

今明电子电器专门店

今天 明天 谁真诚?

告知:为拓展经营、方便外地顾客,本店办公室从12月1日起移至长沙电器城湘粤电器商行内办公,原址照常经营。

行动:1、土星(原配置、不用引导玩普碟、送碟2张)1997元
(1997.1.15日出)
索尼(原配置、送碟1张)2168元
超任(原装)+博士7+双线火牛=1680元
GB机、卡品种齐全低价酬宾,批发零售。
2、推出台湾专利产品索尼VCD卡,元月份推出对SS、PS机客户超级产品;供应博士7磁碟机光驱接口,可自行配电脑生驱。

排忧:为发挥技术实力特设维修技术部,专修次世代游戏机及土星、索尼光头,改SS机不用引导,直玩普碟业务,为客户排忧解难。

优惠:凡在本店购机客户修理费优惠40%。

酬宾:96.12.1—97.1.31期间,凡在本店购物均赠送今明精美彩色卡一张,(带攻略)邮购1000元以上者将得到原版杂志一本。

联系地址:湖南长沙车站路附37号 长沙电器城一区28号 湘粤电器商行
联系电话(传真):2294835 5461253
邮编:410001 联系人:龚先生
维修技术部电话(传真):2285699

蓝联(电玩之家)

本店将以丰富的品种、真实的价格、热诚的服务迎接您的到来。

次世代产品价格表

土星
- SEGA(世嘉)白土星—1680元(手柄、主机、电源线、记忆电池、AV线)
- JVC(胜利)土星—1860元(手柄、主机、电源线、AV线、记忆电池)
- HI(日立)土星—1880元(手柄、主机、电源线、AV线、记忆电池)

索尼PS机—2180元(手柄、主机、电源线、AV线、记忆电池)

零配件
- 土星配件
  - 手柄:180元(原装);120元(港产连发)
  - 原装AV线:68元
  - 原装记忆卡:318元
- PS配件
  - 手柄:180元(原装);110元(可记忆港产)
  - 记忆卡:180元(原装);160元(港产)

蓝联

GAME BOY:335元 GAME BOY Pocket:530元 GAME GEAR:780元 MEGA JET:480元

★总店:五角场四平路2727号(近55路上客站位置) 交通线:55路、90路、8路
宝山店:友谊路120—5号(近116终点站) 川沙店:新川路500号(川沙影剧院旁) 联系热线:BP:62482222—14154(杨先生) 55998—53838(戎小姐)

主流游戏阵营

北京共助工贸有限公司

迎新年进口次世代游戏机、盘、卡平价限量销售

欢迎广大电玩爱好者来店惠顾或电话垂询 必有收获

	第一门市部（阳光店）	第二门市部（比仑店）	第三门市部（腾奔店）
地址	地安门外大街 30 号（位处新街口购物中心分店对面。西安泡馍店南侧、马凯餐厅斜对面。）	地安门东大街 91 号（位处无线电研究所西侧，明珠海鲜酒家往东 150 米处。）	沙滩北河沿大街丙 18 号（位处中国民间商会对面，沙滩十字路口南口 100 米路东。）
乘车路线	乘 5 路、58 路、107 路鼓楼站下车	乘 13 路、42 路、111 路地安门站下车	乘 2 路、103 路、109 路、111 路沙滩站下车
联系电话	（010）64067312 谭先生	（010）64015208 孙先生	（010）65245414 林先生
邮编	100009	100009	100006

北京共助工贸公司家电部以专营各种中、高档游戏机，批发零售为主，并在本公司各专卖店设有二手货专柜，可直接收购二手机及各种卡、盘。

本公司各门市部均设有批发邮购业务，希望各界人士惠顾！

本公司**诚聘**，业务若干名。要求：男性，有销售经验，并对游戏机有特别爱好者。

导购小姐若干名。要求：五官端正、身高 1.65 米以上，年龄 28 岁以下。如有意者请到本公司专卖店报名，一经录用待遇从优。

湖南峰荣 GAME 专店

货真销路广　价实朋友多

为让更多的玩友在新的一年里享受到 8—64 位游戏的快乐，本店坚持"优质低价、信誉至上、售后服务优良"的原则，根据日本市场价格动态及待调整价格，让利于玩友。如 GAMEBOY 单卡《斩红郎无双剑》市面价 180 元，本店仅 100 元，超任 + 博士Ⅶ套机 1400 元……。

欢迎批零各类游戏机及其软件

专业维修各种进口游戏机、承接土星、索尼机改装 IC，解除玩友烦恼、保证质量、收费合理。

承接各类机种改街机业务，异以成本价 430 元/台优惠提供峰荣 FR—1《街机投币计时器》。

欲知详情，敬请垂询。索取新价目表，请自备写清地址，姓名并贴足邮资的回邮信封。

地址：湖南长沙市韶山北路 238 号（原韶山路 41 号—6）禹先生　　邮编：410011

电话：（0731）－2221823

地址：湖南长沙市解放东路 4 号东侧附 7 号 杨先生　　邮编：410001

电话：（0731）－2284609

鞍山　益友

面向全国邮购换卡

无论在哪买的卡都能换

换卡费 5－10 元

MD 卡应有尽有

FC 卡以文字卡为主

在本部买卡换卡赠原装大卡盒，记忆电池

全新 386 微机与学习机等价

386DX40/40M/4M/1.44/101 共计 1480 元

升级套件：真 16 位声卡/4 速光驱/音箱 850 元；

内存 4M/160 元；8M310 元；

详细报价每月一期成本费 5 元

批发韩国空白磁盘 2 元，10 张起邮邮费 10 元/次

样盘 3 元超任游戏，PC 游戏目录任选

拷好超任游戏，4 元一张，10 张邮费 5 元

20 张起免收邮资，50 张起 3 元，免收邮资

新版 PC 游戏 4.5 元/张，10 起邮费 5 元/次

20 张起免收邮费，50 张起 3.5 元/张，免收邮费

大量回收游戏机，世嘉游戏卡

欢迎索换卡价格表 2 元一份

须自备写清地址，贴好邮票的回邮信封，缺一不可，

此广告长年有效

地址：鞍山市立山区太平 158 栋 9 号

邮编：114033

电话：（0412）6411210

联系人：王恩超

秘技天地 方偏 技秘

MJ JI TIAN DI

主持人:风马

风马,中风的马……

——又一读者

●秘技

SS 格斗之蛇 FP 4

看不见的墙壁: 在 TRAINING MODE 中, 选 COMMAND LIST 一项,画面左下角会有招术指令的显示。这时选 EXIT 退出,用提示的指令出招。如操作正确则有音效及“OK”字样出现,表示这一招你出对了。只要通关一次之后,再在上述模式中完成 300 个出招练习(必须成功,即有 OK 字样出现),就可以在白色字样的 OPTION 选项中,发现叫做 WALL DISP 的选择,将此选择关闭的话(OFF),在对战中场地四周的墙避就全看不见了,但却还在起作用。

SS 黑暗救世主 FP 6

可以操纵敌方角色: 首先要将游戏的五个剧情全部打通, 然后在读取进度时读取任意一个有五颗黄色五角星的进度, 并接上副把;这样在游戏中用 2P 手柄即可操纵敌方角色了。其操纵方法与操纵主角相同,也可以使用必杀技。

显示键盘: 在标题画面中进入 SOUND TEST 画面,同时按 XYZ 三键,画面下方即出现一长长的键盘。当你欣赏游戏音乐时,键盘会随着音符来显示按键。

SFC 模拟城市 LIMIT FP 5

八倍速模式: 在地图画面中, 同时按住 2P 手柄的 AB 两键,时间的流逝会比平常快八倍。

剧情结束: 在地图画面中,先按住 2P 手柄的 X、L 两键,再按 A 键,则可立即通过该剧情,通过八个剧情后便可欣赏通关画面了。

接关 99 次: 在资源画面中,就是有太阳和水库的画面中,先按住 2P 手柄的 Y、R、START 三键,再按 B 键,则可将 CREDIT 数增至 99。

SS 梦幻模拟战Ⅲ FP 6

选关法: 在 LORD 画面中,将光标对准任一记录(除去第一个),再顺序按右、X、左、Y、A,成功的话即可任意选关。

音乐欣赏: 在标题画面有“PRESS START BUTTON”字样显是时,顺序按 Z、A、Y、左、X、右、C,成功的话即可欣赏游戏中的全部音乐及音效了。

●偏方

MD 梦幻之星Ⅳ FP 3

部分组合技:

热炎:大火炎ラつオイエ+光束炮フレアショット
末名技①:法伦的特技ハイバジヤス+斯林的特技タンドレ
末名技②:斯林的魔法バ タ+通灵师希丝的特技タンドレ
某些组合技中的魔法是可以替代的,如组成冰龙卷或火龙卷的魔法ザン可以用特技ヒエン(斯林等)来替代;还有些组合技的排列顺序是固定的。

北京　诸葛亮　刘磊

(编者按:以上第一条由诸葛亮(是真名吗?)提供的;其它由刘磊提供,只是未写组合技的名字。这两名玩友将获本期赠刊。)

MD/SFC 霸王传 FP 5

无赖破城公式: 笼城战时,敌兵又多、城防又高,如何速战呢?下面一法,即令你攻无不克:派特殊武将若干名(若干名=敌城防÷10+1~2 名备用武将)、杂兵 100 人、配上 100%的军马去攻敌城;此时,敌城防每次下降 10 点左右,己方武将被捕,但等城破后,“规”则下降,被捕武将将重新回来,还能捕获该城的足轻。此法成功率 98%。

福州　曹利

MD 亚克士传奇 FP 7

选关密码:

第二关 EAAAAIACRN
EAUAAIACBB
FAIAAIABJW
DAYAAIACBE
第三关 KABIAIAESB
KCQYAIAHCC
KBIIAIAHSJ
KC2QAIAGSG
第四关 KZE CHTI J1W
KEUGTKILTY
KTKEDQQIDZ
KQ2ENRS K1V
第五关 KOECH1MN2I
KZTESQINEU
KQK DEYOPUN
KQ2BK2SPE5
第六关 K2EEEYIQVH
KOUCUZITVE
KSMBEY YR3S
KR2BMO2RNP
第七关 KZEEAYIVWF
KOSERYIVWF
KSJEAYYW4T
KRZEK2YWOQ
第八关 K1EF BOIOPQ
KOSER2I15O
KSJEEOY1X4
KTZEK2ZIXY

本密码从第 3 关,生命格即为最高,秘决是在第 2 关反复消灭敌人,这样每积累一万分便会增添一个生命格。若想选关双打,1P 和 2P 各选一行密码即可并肩作战。

内蒙赤峰　陈志强

MD 迅雷行动Ⅱ FP 7

中难密码:

2、KSEOA　3、AOEOO
4、AFEOU　5、EKEOC
6、SSELZ　7、KFEPI
8、HSEPL　9、HKEPP
10、BKEOE

高难密码:

1、RISKY　2、OSEPF
3、COEXP　4、OSEOZ
5、OFEOP　6、IFEOX
7、XSEPX　8、JSEPE
9、PFELL　10、JFEPJ

本游戏只有玩高难度爆机才能看到真正结局。

内蒙赤峰　陈志强

MD/SFC 大航海时代Ⅱ FP 1

关于女神像及臼炮: 经过笔者不懈努力终于找到一条得到女神像和臼炮的办法:把任何港口的工业值投资到 1000,商业值越高越好;然后去教堂“寄付”,寄付越多越好,起码要到

20%；然后去算命、算人生运，如果出现"幸运をお持ちのようだわ……"的字样，到船厂里选"改造"一项，再选"船首像"，如出现"今日は掘出し物か眠つてるせ"的字样，则可买价值 40500 的"天使像"，选"武装"则可造"キヤロネート"炮，就是传说中的"臼炮"吧！该炮射程远威力大、海战等级高，甲板水手多的话可将该炮威力提升至极点，甚至可以一炮将耐久度为 90 的威尼斯炮舰击沉。若"寄付"再多点，算命时出现"をんという强运かしら……"字样，则可造出价值 50000 的女神像。建造"天使像"、"女神像"、"臼炮"也有运气存在，每天多去几次定可买到，一般来说最重要的是算命时是否会出现上述字样，而这又受寄付值影响。另外，在汉堡建造这些东西比较容易。

上海　吴剑勇

FC 脱狱Ⅱ FP 7

无敌法：此法只在当前关有效，过关后需再次依法施行。进入游戏画面，找到一处可以加武器或血格的地方，但此时不要去加，也不要对敌人进行攻击，而是接受敌人的攻击。当主角只剩一滴血时，在要加的武器旁边跳跃接受攻击，要让主角的尸体倒在要加的武器上，如果成功，主角将重新站立起来，敌人的任何攻击都会失去作用。但注意不要掉入沟里，此法不好掌握，要多试几次。

穿墙法：只适用原装手柄。进入游戏画面，让主角来至一高墙处，同时按住连发 B 键和前方向键向高墙内前进，如果成功，主角便会钻入高墙内。此法也要多试几次，当主角钻入高墙内直至不能前进时，这时再同时按住连发 A 键，有时会一直往上跳跃，有时会钻入幕内，这时关尾的飞机便会出来将主角接走进入下一大关，非常有趣。

内蒙赤峰　陈志强

FC 龙珠 Z Ⅱ FP 5

获超强 HP、BE 法：首先全体人员要满体力，记录一次；接着用"助"(布尔玛或丹迪)补充体力，会有许多不知名的人等待补充。用光标向右找，直到出现 BE 为满值或 HP、BE 为 999 或无限的人为止；给其中一人补 HP、BE，等退回到移动画面后(一定要等到自动退出)，队伍中打头的人 HP、BE 会上升至三万多，但不可以补体力。

北京　诸葛亮

(编者按：过去××营中一光吃不干的人(营长?)，现在"风景线"中有一点儿动静的诸葛亮，你好！做为民族智慧的化身，你怎么也会有那么多问题呀！《吞食天地Ⅱ》的攻略"94 典藏"中有，你可以去看呀！而你说象《圣剑传说 3》那样的流程式攻略欣赏性太差了，而象《DQVI》那样的剧情攻略才又好看又实用。这正是让编辑为难之处。页码所限，怎么做才能又好看又实用又不占太多篇幅，这是最需功力之处，也是最最麻烦的。明年杂志居然不能增加页码，是因为印刷厂装订线的缘故，恐怕攻略一时还不会有太大的篇幅去登。这样，实用与好看就要象勇者的力量与魔力一样有高必有低了。记得有位读者曾说过《圣剑 3》攻略只用五页就将流程、魔法、特技、转职、道具等都登出来了，很了不起！你看，这截然不同的两种对待攻略的态度，真是让编辑们煞费苦心呀！其实，无论攻略的形式如何，好看抑或实用、抑或又好看又实用——也就是攻略的质量，只要是玩该游戏的人一定心知肚明。象我这种现在依靠攻略而"生存"于"界"中的人，碰到了令我凭添麻烦的攻略，也会象你一样骂街的。)

FC 英雄列传 FP 5

使敌人消失的方法：在移动画面中，敌人出现时，拖动屏幕使敌人身体一半露在画面中，按住 SELECT 键后用身体去碰画面上的敌人，此时画面会闪动一下，敌人就消失了。

穿墙法：遇到不能通过的地形时，按住 SELECT 键向画面另一端移动，画面停止后，放开 SELECT 键，会被弹出去，从而一举穿过原来不能通过的地形。

显示头像法：游戏结束后，会转换到介绍该游戏设计制作人员画面。此时，同时按住 1P 的 A 键和 B 键，这些工作人员的头像就会出现。

接关法：回到标题画面时，按 START 键二次，就接上了。

湖南常德　李凯

FC 半熟英雄 FP 5

音乐选择：标题画面时，同时按住 1P 手柄 A 键和 B 键，然后放开 B 键，再按 B 键；放开 A 键，再按 A 键；放开 B 键，再按 B 键；放开 A 键，再按右，放开 B 键，再按右。然后用十字键上下选曲，左右选择音响效果。

用怪物打仗：地图画面时，同时按住 1P 手柄 A 键和 B 键，然后放开 B 键再按 B 键；放开 A 键，再按 A 键；放开 B 键，再按 B 键，放天 A 键，再按上；放开 B 键再按上。这样，就会有怪物出去打仗。

提高移动速度：地图画面时，同时按住 1P 手柄 A 键和 B 键，然后放开 B 键，再按 B 键；放开 A 键，再按 A 键；放开 B 键，再按 B 键；放开 A 键，按下；放开 B 键按下。这样，士兵就会用很快的速度移动。

观战法：地图画面时，同时按住操给器的 A 键和 B 键，然后，放开 B 键，再按 B 键；放开 A 键，再按 A 键；放开 B 键，再按 B 键；放开 A 键，按住左方；放开 B 键，按住左右。

湖南常德　李凯

(编者按：李凯，你说风马这个名字非常别扭，说我为什么不叫"乱马"或"藏马"？我想，这正如你既不叫"喔凯"，也不叫"锁子连环凯(铠)"一样(玩笑)。总之，名字就是名字嘛。)

SFC SD 铁球大作战 FP 7

选关密码：

第二关	8708	第三关	5408
第四关	7706	第五关	7403
第六关	5725	第七关	5465

杭州　佳明

SFC 实况世界足球 2 FP 8

无赖射门：在前场获得任意足或角球时，若有一方换人，镜头会转向场边，但此刻仍可射门，乘乱捕进去！若碰上对方换守门员，哈……

江苏扬州　刘刚

SFC 忍者龙剑传·巴 FP 7

选关密码：一代：第一关 LXAYAX，第二关 AXXRYA，第三关 XYBRLX，第四关 BRABYY，第五关 XAYXLL，第六关 RYRLAX；二代：第一关 AABXYR，第二关 XLRBBA，第三关 LYBARR，第四关 ALXYYB，第五关 RAABXL，第六关 BBXYAL；三代：第一关 BYRLXA，第二关 ARRYAL，第三关 LBRYLY，第四关 RRBAYX，第五关 YABXRX，第六关 BXXAXY，第七关 XRXYYL。

广州　蔡勇

SFC 圣剑传说 3 FP 7

巧获宝箱：将敌人打倒后，在敌人倒下的地方会有 EXP 显示。当打倒某一仗的最后一个敌人后，在 EXP 未消失前迅速在 EXP 附近上下或左右来回奔跑，不要让己方人员碰到 EXP，这样做会有 80% 的可能性出现宝箱。

辽宁锦州　孟祥博

（编者按：孟玩友问如何将超任碟机变为48M。方法有两种：一为在32M基础上再加16M扩充。二为直接购买48M的碟机，风马即采用第一种方法。而超任光碟机首要作用不是复制节目，做私人用的话主要还是以直接玩游戏为目的，但必须接在相应的超任磁碟机上。如果你有一个叫TSF2.EXE的执行文件，更可以用一根并口线将碟机直接连在计算机的光驱上，就不用专用的光碟机来读取光盘中的数据了。以上限于博士Ⅵ或Ⅶ碟机。）

SFC 鬼神童子 FP 6

获得99条命：在第一关第一个舞台，破坏最右面的墓冢，之后出现山丘，从山丘左下角到右下角，反复九次以上，回到出发点右面阴影处隐藏房间，把出现的墓冢破坏，取得出现的宝物后，可得99条命。

选超高难度：在标题画面中，选Config中的Music，选听009、005、001、009四项，光标会变成蓝色。这样开始游戏，则难度变为极高。

北京　赵丹

SFC 神秘的约柜 FP 5

舞台后的宝箱：首先通过沙之世界的GUNBOSS号甲板上发生的事情，然后取得**デツキブラシ**，去风之世界的加邦尼公馆的二楼，在舞台的裂缝前站立，使用**デツキブラシ**在裂缝中摩擦，则会出现一个洞穴，进入可找到三个宝箱。

能穿过墙壁的狼：通过童话世界，取得"暗之约柜"，到城市地下的狼面前选**しらべる**，则狼向前走，反复多次，最后狼可穿过眼前的墙壁。

裸体的国王：进行到童话世界时，向城里走去，站在右面洞穴之前，使用水之约柜，会显示国王裸体的讯息。

北京　赵丹

（编者按：JORDAN，你好！你的中英文名字同时占了两位名人：飞人和演员，真是太棒了！但飞人加演员不是等于马戏团里表演那种颤憟高空秋千的人吗？……以上是玩笑。你问"草雉剑"的事为什么找我，而不去找专门的栏目？对于历史的东西我不太清楚，不能给你详尽的答复，也许"人间五十年"会在后几期中有说吧！但我也稍稍了解一点，草雉剑——实际上"雉"字应有草字头，但方正字库中没这个字，为了方便就用这个吧——是日本上古时期留下的三件神器之一，样子呈蛇状，另两件分别是八尺勾玉和神镜。）

ARC 真·侍魂 FP 6

忍者的无赖打法：选用忍者将对手打倒之后，立即跑到对方跟前，趁对方起身前跳起，在跳到最高点之前按重斩（中斩也可以），在落地之前对方正起身，他必然采取防御姿势；由于你出刀较早，所以落地时已完成收刀动作，刚落地就拉前按中斩，即可将对手摔在原地，然后又可以再用此招，直到胜利。此法对任何人物均有效，包括BOSS。其他人物，只要时机掌握得好，同样适用。

四川江油 安安 胡海峰 付英

ARC 光明使者（LIGHT BRINGER） FP 5

高台取宝法：第三关第二节（取右下方道路），消灭屋中的两只狼人（注意不要损坏屋中的石柱、木箱），举起墙角的木箱，跳上石柱，用箱搭成一个四阶天梯，就可以跳上右侧的高台了，上面有四个宝箱，内有大量武器装备、宝物、防具和法宝。

河南郑州　HLM

ARC 天外魔境真传 FP 7

增加必杀技杀伤力法：选用八云，先使用白虎（↓↓+A）将敌人击退、然后退到角落里使用飞扇（跳起后按A+B）阻敌，待魔法槽蓄满后，引敌人过来。待其靠近后跳过对手，反身将其挤入死角，立刻使出鸣神（↓↓+B），对手一般会挡住，这时必杀技对其的伤害程度会是击中他的三到四倍。该秘技成功率达90%。

河南郑州　HLM

ARC 世界英雄PERFECT FP 7

简单选用NEO·DIO：用正常的方法选用NEO·DIO必须要求手法高明，而以下办法虽属偏门，但却既简单又实用。在选人画面中，按住BC，然后从上开始转摇杆，只要快速遥4～7圈，便可选用NEO·DIO了。

简单选用袖珍人物：此法仍为非正式的偏门方法。在选定角色后，同样狂摇几圈，并同时快速按A、B、C、D四键，一定要快，如此对战时就可使用袖珍人物了。但用袖珍人物战斗是非常困难的，因为攻防力都很弱。

贵州遵义　黄河

（编者按：偏门秘技往往比正式的秘技要好用，打"街霸"瞎搓有时也能胜，就是这个道理，总之能灵活变通就好。但这位从革命圣地来的黄河玩友，在提供了两条秘技之后，又写下了两条祝语：愿你痴痴呆呆马马虎虎一辈子！这到底是祝愿？还是祝怨呀！……）

ARC 真·侍魂 FP 4

霸王丸的超级天霸封神斩：奥义烈震斩（→↓↘+C）接天霸封神斩（↘←↙↓↘→←↓↙+BC）是一条非常重要的指令，虽操作较复杂，但熟练掌握后，可发挥天霸封神斩的最大威力。例如霸王丸对王虎时，先使用奥义烈震斩，王虎会习惯性地原地猛锤地面。当他未举起石柱时，紧接上的天霸封神斩可令王虎饱尝其乱出招的苦果，体力仅剩五分之一，而普通的天霸封神斩最多只能减对手二分之一的体力。此法还适用于半藏、牙神、花讽院、罗将神等人。

四川重庆　彦彦

（编者按：这位彦彦玩友是一位聋哑人，但他与广大玩友一样热爱我们的TV GAME，并且是个不大不小的高手。彦彦，很高兴你能给我们投稿，如果我们的工作能为你在电玩和生活上带来更多的快乐，我们将更加高兴。）

ARC 双截龙 FP 6

巧打两名最终BOSS：对付DUKE时选用Burnov，在角落里蹲下并在按轻拳就能破坏Duke所有的地面攻击。建议最好将操纵杆放在反方向的斜下位置，这样即使偶尔按键不够快而没有封住对手的攻击也不至于遭受重创。当然对于Duke的空中攻击还得用站防。当Burnov的超必杀值积满时，要在Duke离自己距离较远且在地面上时使用，他会百分之一百的使出一招普通的前冲型必杀技相对抗，其结果自然是以卵击石。反复如此便能轻易胜出。对付SHUKO选用Abobo，在战斗开始后不要动操纵杆，连接重攻击键即可。这样Abobo就会挥舞双拳向Shuko，而Shuko也会自动凑上来挨揍。由于此招在两人距离较近时使用效果才好，所以当Shuko昏迷时不要使用会拉开距离的必杀技或摔技。否则那时他联绵不断的跟踪火球、贴地火球会让即便拥有透"波"攻击必杀技的Abobo也会大败而归的。（以上两则偏方在好几个难度上均试过并成功）

杭州　佳明

GAME 大本营

上海玩之宝贸易有限公司

FAX:021－62138750

天钥桥路 110 号 2 层徐家汇维修中心内 徐汇专营店 64691808×117

在日新月异的电玩飞速发展过程中，新的电玩及媒体引人入胜，爱不释手。新旧变化如此之大，必有希望彼此交流或交易的要求。您有此需求时，可填妥右列表格，寄本公司徐汇专营店中古部，信中务必将您的电玩配置、新旧程度写明，我们会立即通知您或存入中古档案内，以便随时采用。对于本市玩友请先电询 64691808×117，再携机或卡带直接面洽。

中古意向

个人资料

姓名＿＿＿＿＿＿＿＿
身份证号码＿＿＿＿＿＿＿＿
联络地址＿＿＿＿＿＿＿＿
联系电访(公司)＿＿＿＿＿＿＿＿
(住宅)＿＿＿＿＿＿＿＿

镇宁路 452 号 静安专营店 62519143 62519144

告索尼 P.S. 用户书

拥有 1000 型、3000 型老版索尼机的玩友们，想必已碰到许多片子读不出或读片很吃力的现象了，包括使用频率很高的 3500 型或 5000 型索尼用户，这一现象提醒您，您的光头需要更新了！PS 专用光头以旧换新或零售，请来大本营！

GAME 大本营启

提示：

SS 版 95' 搏击之王选相同人物相同色彩服装法：首先 **1P** 进入单打模式，确定人物服装颜色。退到片头画面，**2P** 确定和 **1P** 相同人物服装颜色，再退到片头画面。进入 **VS** 模式后，**1P**、**2P** 同时按住 **L** 或 **R** 键，选 **YES** 或 **NO**，即选出相同人物服装颜色。

电子娱乐多媒体咨询
62340588
游戏语音信箱
64603388

娄山关路 507 号

长宁专营店 62340588 62341428

地处长宁虹桥开发区及天山附近的长宁专营店，成为 GAME 大本营的电子媒乐多媒体咨讯中心，为您解决所有关于电脑的疑难问题。中心采用会员制，全年享受上门维修、安装及咨询服务。店内还可免费上机联机对战，使您不但能探索到 PC 的神奇魔力，亦能在休闲游戏中体味到轻松、愉快、紧张和刺激！长宁店符合电玩潮流的装潢、格局，必能使您感受到 GAME 大本营是真正游戏的大本营！

再提示：

目前国内电玩市场鱼龙混杂，广告价格常与真正零售价不符或任意调换原装配，提请各位玩友认真谨慎，使所购电玩货真价实！

超任游戏之星

上海总代理

特价

超任之星＋博士 7(32M)＋碟机电源＋双手柄 **1580 元**

超任之星＋博士 7(32M)＋碟机电源＋双手柄 **1390 元**

(免费保用 1 年)

技不惊人誓不休!!

圣嘉万能街机管理器究极版———圣嘉 2000!!!

圣嘉万能街机管理器系列早在前年开始研制，已分别经历了 A、B、C、D 及 96E 五个版本，在累积了大量宝贵经验的坚实基础上，我们于 1996 年底隆重推出了集各种高、精、尖电脑技术于一体的"圣嘉 2000"系列究极版万能街机管理器!

也许细心的用户会问：为什么不叫"圣嘉 97"，而叫做"圣嘉 2000"呢?

请先看以下圣嘉 2000 的部分功能介绍：

[1]投币荧屏全功能精细显示，可指定显示在正上方或正下方；
[2]内置超高速 DSP、允许乱拍机，工作稳定可靠，不吃币、不定版；
[3]投币后马上全自动进入游戏，执行速度极快；
[4]可随时检查本机当天投币总数、开机卡号码、机种及游戏名称；
[5]游戏的难度、人数、时间、画面等用开关来全自动调整，简单直观；
[6]不用对街机及光碟机(包括 3DO)作任何改动，插上即能营业；
[7]超密度 IC 集成科技的结晶，整个管理器只比一张 CD 稍大；
[8]先进的 DSP 精确控制技术，可对应任何机种、任何类型的一切游戏；
[9]使用开机盒卡，每一盒卡可精确控制 1~3 个节目；
[10]内置超任和土星的手柄电路，可外接手柄扩充卡，适用于一切主机；
[11]内置两个光枪的独立接口，组装大型模拟机易如反掌；
[12]独步海内的控制方法，可对 3DO 所有的真人枪战节目实行真正计币；
[13]内置全自动保护功能，即使反插也不会烧机；
[14]内置 R、G、B 信号细节增强电路，画面清晰、色彩艳美；
[15]内置无人玩时静音功能，投币后即刻立体声数码扩音；
[16]内置投币计时及多币一局功能，老板可调整成 1~4 个币玩一局；
[17]可用拨动开关来全自动调整"VR 战士 2"这一类特殊游戏的难度；
[18]………

这款耗资过百万的究极版管理器之所以拥有如此强大的功能，就是因为采用了革命性的设计思想及新的电脑技术，全部只用了十颗 IC，荧屏显示"CREDIT、INSERT COIN、GAME NAME……"，且内置超高速 DSP，在完全不用改机的情况下可极之准确地分析出目前的游戏状态，能精确地控制游戏的运行，远非现有管理器可比拟，真正实现了质的飞跃，即使到了 2000 年，也只是这个水平而已，已经到了顶点，不可能再会有什么大的发展!就象究极版的 4E 型圣嘉闪速万能游戏卡一样，所以我们自豪地把这唯一真正完美解决所有旧款街机管理器致命缺陷的万能街机管理器命名为———"圣嘉 2000"!!!

处于国内外领先水平的"圣嘉 2000"只售 1450 元(量大面议)，不但备受国内千万用户瞩目，而且已接到台湾及东南亚的订单，必将在短时间内以其卓越的品质及极高的性价比风靡国内外!欢迎新老客户前来联系，旧版圣嘉管理器升级费用 500 元，并全国范围内诚征板会代理。

模糊控制?……精确控制!!!

首先是必须对节目实行精确控制。圣嘉 96 系列管理器采用的是目前国内技术层次较高的简单分析画面和声音的智能模糊控制方法，96E 的智能控制参数多达 38 种，尽管 96E 对部分节目可实现不扣币，但这种控制方法有先天性的致命缺陷。因为"模糊"就代表了"不精确"，就不可避免地会产生扣币或一币双打等现象，而这正是绝大多数市售管理器的不足之处。所以，真正的街机管理器———圣嘉 2000 完全摒弃了模糊控制技术，而采用了革命性的超高速 DSP 精确测控技术!由于 DSP 能极为准确地实时测出游戏运行时的任何状态(如 CONTIUE、GAME OVER、OPTI ON……)，因而在圣嘉 2000 里，已不存在扣币、定版等概念了，更能突破性地完美控制 3DO 的真人枪战节目!真正完全 100%街机效果!!

圣嘉 2000 的推出，不仅再次体现了圣嘉追求一流的宗旨及强大的技术实力，同时也是圣嘉系列街机管理器之光辉颠峰!

圣嘉挑战书!!!

不怕不识货，只怕货比货!究极版"圣嘉 2000"万能街机管理器以无比强劲的功能及一流的性能，正式向一切街机管理器挑战!!挑战条件：①不用改动游戏主机而能同时完美控制世嘉、超任、索尼及土星等机种所有的格斗、动作、射击、飞机、赛车游戏和 3DO 的真人枪战等节目；②敢于在广告中声明所生产的管理器"不扣币、不定版"，并能真正实现在游戏的任何时候都允许乱拍机而不会出现扣币及定版的现象；③可用拨动开关来全自动调整"VR 战士 2"这一类带参数记忆功能节目的难度。

凡是符合以上三点的管理器，可获挑战资格。比武场地：96 年 12 月 29 日及 97 年 3 月初广州第三届游戏机展 501 号展位，欢迎光临。届时展销会上凭营业执照复印件可按特惠价提供一台圣嘉 2000 管理器试用两周，两周内不满意可无条件退款。

圣嘉快讯

①新版本的圣嘉 96DX4 型三合一万能管理器已经推出，新版本不但保留了 96DX 的所有功能，还增加了一项非常实用的强劲新功能：可对应所有国内组装的 PAL 线路游戏机，使之能在街机上展现艳美色彩!售价 280 元/套(量大面议)。

②圣嘉万能卡升级大行动继续进行，凭任何类型的录入系统(不管好坏)只需补交 200 元即可升级成为第二代开放型圣嘉万能游戏卡开发系统。

③第二代圣嘉全系列万能卡通用 4M 闪速 IC 正式上市，每片 95 元(量大面议)，只需用闪速 IC 替换旧的 EPROM，马上就成了最新一代的闪速万能游戏卡!

为配合闪速 IC 的大量供货，现宣布万能卡系列批发价格调整如下：

型号	无记忆	256K 记忆	1024K 记忆	国际线路	对应街机	批发价格
I-EX	√					35 元
I-DX		√				65 元
I-4C		√ √				95 元
I-4E			√	√	√	145 元
转换座						95 元

同时实行以下优惠：[A]凡一次性购买万能卡满 3000 元，均免费赠送价值 680 元的第二代万能卡开发系统一套![B]4C 卡 + 32M 闪速 IC + 超任转换座套餐特价：680 元![C]录一个闪速万能卡(不管多少个节目)只需 10元!

④由于工作安排关系，"万能卡有奖竞猜"结果延迟至春节揭晓。

⑤全系列游戏机产品一手价格批发：索尼(不用引导)2100 元[碟 25 元]、土星(不用引导)2000 元[碟 25 元]、3DO(松下)1350 元[碟 20 元]…………应有尽有，不能尽录。另新推出超级任天堂、世嘉五代、3DO、SNK、索尼 PS 及世嘉土星游戏机节目大全，游戏总数超越 3500 个，16 开精印、一书在手，天下游戏我有!所有详细资料 5 元备索。

深圳联络处：(518046)深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁 16 楼 D 座
经理：苏永东　业务：丘建军　联系热线：(0755)2242422、2258886
邮局汇款请寄：深圳市邮政储汇局(60-5840311-20007365-9) 苏永东

深圳展销部：(518001)深圳市新园路口停车场内(深圳中学对面)
传真：2062169　手机：(0)1392948628　备用电话：(0755)5536179
福建连锁商：福州电子城(0591-3656155)陈大双



国芳—梦幻之星

GAME 连锁专卖店

昨天的梦想 今天的实现

梦想成真 本游戏店 12 月份隆推出分期付款形式购买(PS、SS、3DO 及超任)游戏机，只限上海地区长驻户口，名额有限，预购从速。

喜从天降 凡购买 PS、SS、3DO 光碟，累计购满十张者送 1 张光碟、累计购满二十张者送 1 张光碟和 1 本新香港出版的《GAME PLAYERS》。本店光碟价格在 20~40 元。

武艺切磋 本店铁拳 2 、VR2 比赛 继续招募中，详情请见第十一期《电子游戏软件》需报名者，请带好二张报名

我们的价格 土星：1680 元　PS：2150 元
3DO：1200 元　超任(+32 兆磁碟机)：1680 元

分店 本分店地址：宝昌路 642 号 供应低价 MD、FC 卡
联系电话：021-1303190430

BP：126-777832 翟先生 126-830340，705992 侯先生
总店：上海市普陀区梅川路 99 号
邮编：200062
公交：63、44、94、105、67、223
(普陀区中心医院下车)均可到达

西安游戏天地

MD：意欲大力推广世嘉五代游戏机，故有如下举动：

硬件：世嘉 II 型机(可玩 N、P 两种卡)、配件世嘉二手游戏机加一盘卡，不足三百元。可用 FC 卡进行贴换。

软件：提供二百多种游戏卡，可进行交换，交费 10 元/次，并有大量二手游戏卡低价销售。

GAME BOY：主机、皮套、放大镜、对战线、电源、游戏卡等配件齐全，有二手机卡提供。另也可用世嘉机卡贴换。

SS、PS：主机、配件、软件。FC：二手游戏卡

联系交换服务：欲将自己手持机种交换其它机种，欲出售游戏机、节目者，欲购二手机、节目者。可写信或来电话给以登记，本店代为联系或直接收购。欢迎大家踊跃加入，以促进联系方便。

以上项目备详细价目表，请来函索取(付回信邮资)

店址：西安市兴善寺东街 5 号(小寨电影院南侧向东 100 米天地模型玩具店内)
通讯地址：西安长安中路 103 号(710061)
联系人：姜朝阳 电话：(029-5224191)

上海荣丰五金交电有限公司

特价供应次世代游戏机及游戏软件

零售 批发

世嘉土星机	1780元/台
JVC土星机	1820元/台
日立土星机	1780元/台
索尼PS机(5000型)	2080元/台
索尼PS机(5500型)	1750元/台
任天堂N64机(配玛里奥64卡)	2750元/台
原装超任、博士7套机	1680元/套
超任游戏之星(双手柄P制)	490元/台
博士7专用光碟机	1020元/台
超任软件全集光碟片(四银一金)	380元/套
任天堂GB手掌机	330元/台
GB50合1游戏卡(含50个不重复游戏节目)	180元/盒
任天堂迷你GB手掌机(须购GB50合1卡)	390元/台
世嘉GG彩色手掌机(送原装卡)	800元/台
NAKI土星仿街机大摇杆	220元/只
NAKI PS仿街机大摇杆	220元/只
土星 原装碟《VR Ⅱ》	180元/片
PS原装碟《铁拳Ⅱ》	480元/片
供超任光碟机维修用光驱	560元/台
供土星、PS原装光头	800元/只
土星、PS改机用IC芯片	量大价优

欢迎 光临

上海荣丰五金交电有限公司　　上海市北京西路267号

电话:021—63274584

联系人:鲁薇　　邮编:200003

供货厂商业务联系专线电话:021—91878975

超腾电玩专营店

超质超值邮到家

机种及配置	价格	街机管理器	软件价格
土星 SS 直放 送 5 碟	2380	550	38 元
索尼 PS 直放 送 5 碟	2400	620	35 元
原装超任 SFC 全套送 50 张碟	2180	428	4 元
世嘉五代 MD 送三块卡	680	398	6—9 折
GAME BOY 送 4 合一卡	480	专用 CPU 控制，屏幕显示，计币，计时，难度，时间，速度调整智能化，更新快费用低，可取代电脑板营业。	卡 9 折
裕兴电脑 送 5 碟多媒体	998		10—18/片
小霸王语音电脑之星 97 型电脑	820		15 元/片
小霸王语音之星 96 型学习机	480		FC 卡 9 折
学习机语音之星 + 有声词霸合卡 195			批发从优
PC 机多媒体套件：4 速光驱 + 解压卡 + 声卡 + 有源音箱 = 1420 元			

特别推荐：超任、游戏之星 + 超霸磁碟机 + 双手柄 + 20 张碟等 = 1480 元；GB 机 + 4M 可重录 10 万次卡(节目有 4025 个) = 640 元。

以上机器均送电源，原配附件，质量三包，免邮费，发货均附清单；

配件及软件(邮费 10 元/次)：次世代及 VCD 机通用制转器，195 元；SFC 组装手柄 48 元；SFC 双线电源、次世代电源均 60 元；MD 六键手柄 30 元；FC 手柄 20 元/付；超任光碟 60 元/张；PC 游戏逾千，5 元/片，PC 机 SFC 模拟器，送 4 个节目，30 元；GB 模拟器 20 元；深圳金脑公司产 FC 闪速重录卡 CO 型 80 元，CI 型 120 元，TT 牌 3" 出口盘 2.5 元，百片 2，千片 1.8；深圳金田产 3" 盘相应加 0.3 元/片。

街机资料(含邮费)：街机杂志《电子娱乐》22 元/本；《动作机手册》25 元《武台机手册》20 元；《武台机密码集》49 元，PLD 文件 999 元。索取 SFC 目录 5 元(至 32034)，其它单项介绍 1 元，购货者赠送；详细目录样盘 5 元。

汇款地址：安徽淮南市陈洞路路西 22 号超腾电玩店 胡仁东
邮编：232001 热线电话 & 传真：0554－6645278
BBS：0554－2681690(购物天地栏，全天开放)

华宇光碟电脑板

——适合中国国情的电脑板

节目品种多、新节目推出速度快、价格低廉、计命效果好

华宇光碟电脑板是由本所所长姜建宇博士亲自主持研制的光碟街机转换系统，完善的硬件设计，丰富的节目软件，优质的售后服务，使得本产品一经问世，就深受广大用户的欢迎，畅销全国各地。

★华宇 HYSS 土星街机光碟电脑板(30 余种)
★华宇 HYSS 索尼街机光碟电脑板(20 余种)
★华宇街机卡座四代(用世嘉卡)

产品特点：

(1) HYSS、HYPS 光碟电脑板是与日本世嘉土星和日本索尼光碟游戏机相配，安装时无需拆改光碟机，只需将华宇光碟电脑板的三根电缆插头插入光碟机的 1P、2P 及 RGB 插口就可以了，换节目只需换光碟及解码程式。

(2)同街机电脑板一样，直接插入街机 28 插座，通电及可使用。

(3) 具有投币计命，计时双重功能，采用计命时，可象街机电脑板一样使用，采用计时时，每币时间可从 1 分到 64 分任意可调。

(4)游戏的难度、速度、人数、时间等与街机电脑板一样由拨码开关设定。

(5)投币有提示音，投币后音量放大，无人玩时音量自动降低。

(6)节目品种多，更换便宜。如土星的 VR 战士二代，索尼的铁拳二代等优秀节目都可以以低廉的价格玩到。

(7)电脑板反插不会烧板。

部分经销商联系电话及地址

成都：(028) 6711855 转 21007 张华
哈尔滨：(0451) 8306112 劳世超
昆明：(0871) 3149184 徐韵
延吉市(0433) 2557618 丰成松
江门市(0750) 3393596 冯荣辉
漳州市(0596) 2929892 黄振发
大连市(0411) 6653211 转 4458 熊明
哈尔滨：(0451) 3523479 王涛
宜昌：(0717) 223196 周建华
长春市宽城区一心街 7 号 张勇
保定市(0312) 5058888 候树平
烟台市(0535) 2312345 苑庆飞
重庆市(0811) 3856555 转 2542 陈文刚

本所长年有售，办理邮购，价格优惠，欢迎经销，欢迎来人、来函、来电联系。

邮购地址：四川省永川市青城路 190 华宇电子研究所
邮编：632162　联系人：姜卫东　传真：(0814)868261
电话：(0814)868261　877353　867990

北京军军电脑销售中心

	机种	单价(元)	邮费(元)
各种游戏机	世嘉土星(日本)	2050	50
	索尼 PS(日本)	2180	50
	松下 3DO(日本)	1450	50
	任天堂 64 位(日本)	2300	50
	世嘉二型(台湾)	320	40
	世嘉双制式二型(台湾)	400	40
	超任主机 + 博士 7	1950	50

	品名	单价(元)	邮费(元)
游戏机配件	土星记忆卡	190	15
	土星 VCD 解码器	1350	15
	土星原装手柄	150	15
	土星直读 CD 集成块	180	15
	次时代通用制转	190	15
	PS 记忆卡	170	15
	世嘉六健手柄	15	5

土星软件 35 元每片：王国传说 2　钢铁灵域　96 足球　新忍传　精灵王　梦幻模拟战 3　饿狼传说 3　音速战机　1945　96 拉力　武装雄狮　恶魔战士　少年街霸 2　VR 战士 2　万兽之王　吞食天地　奥运足球　真女神转生　黑暗救世主　世界英雄　首领蜂　魔法大作战　龙之力量　正义文章　心跳恋爱　月花雾幻谭　翼龙 2　金战斧　水浒演武 2　七龙珠 2　斗神传 S　VR 赌城　梦游美国　VR 特警 2　必杀　大航海时代 3　斩红郎无双剑　飚车王　炸弹人

索尼 PS 软件 35 每片：铁拳 2　95 格斗之王　首领蜂　赛马　超能力大战　雷电　信长野望　街霸 ZERO2　四国战机　三国英杰传　斗神传　水浒演武　天使之翼　水浒传　天命誓言　时空侦探 DD　悟空忍传　幻影斗技　双截龙　皇家骑士团　麻雀　铁甲飞空团　海底大战争　太空战士 7　斩红郎无双剑　天翔记　生化危机 2　2096　豪血寺 2　高达 2　升龙三国演义　吞食天地　枪神　山脊赛车 2　太阁立志传 2　食卓骑士　奥运百年　壮志凌云

注：本店有世嘉卡带，任天堂八位机文卡及电脑。SNK、3DO 等游戏光盘。以上 CD，卡带机种配件因篇幅有限未能登全，欢迎各地玩友随时来电来函垂询，索取需求目录，所有机种保修一年，本店为北京玩友备有包机，租卡换卡等业务，各种光碟邮费为每套 3 元，卡带每盘 10 元，本中心诚守信誉、款到发货、均特快专递，请办理购的玩友在汇款单上写清回邮地址、姓名、以便我中心及时发货。

联系人：李富强　马玉海　　邮编：100086
地址：北京市海淀区双榆树西里 30 号，军军电脑销售中心
联系电话：010－62645495　　寻呼：010－68326622 呼 10234
面向全国批发游戏机卡带、光盘
北京地区玩友可分期付款购买次世代机

古人云时光如白驹过隙，96年转瞬之间便过去了。杂志办得好与坏，读者心中自有一本账。做编辑的辛苦，也不足为外人道。所谓如鱼在水，冷暖自知。九六年杂志共奉送给读者4张4开的大彩页，举办了有5万读者参加的首届电子游戏有奖知识竞赛，应该说是"食蟹"第一人吧。今年又编写了两本书，即差强人意的《'95典藏本》和年底即将面世的《'96格斗天书》，算是可以"塞责"了。其实依无类看，杂志最大的收获不在于出了几本杂志，几本书，赚了几块钱，真正值得珍惜的还是广大读者对杂志的信任和支持。这是我们用真诚、汗水和无私奉献换来的无价之宝。

当然，我们的所作与读者的期望还相差甚远，这不是客气话。许多读者要求我们出游戏挂历，游戏招贴，各种游戏专辑、游戏画册、开发各种附加产品，开游戏机商店……。谢谢大家的信任，我们太渺小了。

因近日忙于编写《'96格斗天书》，97年的工作安排，还没有研究。从大局上讲，有两方面明显的不足需加以改进。一、杂志做为一本科普刊物应加强对科技知识的宣传，加大科技含量。二、加强对国产游戏的宣传和扶植。虽然杂志为《三国·官渡》的制作投资了18万元，尽了自己的微薄之力。但总体讲，对国产游戏的宣传力度不够。这一点引起不少读者中肯的批评。

许多读者(99%以上)抱怨他们的来信如石沉大海，连宝贵的只言片语也收不到。这一点请读者原谅，小编们太忙了，实在没有精力一一回覆大家的问题。但有一点应该向大家讲清楚，杂志有专人负责来信，并将信分类送有关人员手里。可以说，没有一封信是没有过目或没有处理过的。不然就不会有秘技偏方，闯关族的家，大墙画廊……

上期我说邮购5万人次无纠纷，话说得太满。话音刚落就有读者来信质问：我六月份汇款邮购，到现在还没收到书，怎么无纠纷？在此向这几位读者致歉。你们的信已交发行部处理，其他有类似情况的读者请来信告状，有苦诉苦，有冤诉冤。一年将尽，总该对大家有个满意的交待。

许多读者很关心《世嘉专辑》的出版。现在告诉大家：预计明年三月底，四月初出版。至于出1本还是2本，因涉及成本与诸多问题，目前还未最后决定。

《电子游戏文化丛书》引起许多读者的兴趣。电子游戏做为一种文化现象，在国内还介绍甚少，出版《丛书》也有为电子游戏正名的意思在里面。本社已与台湾及日本方面签订正式版权转让合同。第一批预定三本书：《任天堂的阴谋》、《世嘉大战略》、《任天堂对索尼》(暂定名)，估计明年春节前面世。

本期结稿时，北京市面上第一本所谓的《'96典藏本》终于露面了。嘻嘻嘻……

《'96格斗天书》将于十二月底向全国发行，请读者睁大眼睛，提高警惕。"阶级斗争很复杂啊！"

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人：无类

●第十期"闯关族的家"中北京占星术那篇文章中有这样一段话"因为这时玩家手里都普遍有铁"。"铁"？不知是编辑部准备开一个废铁收购站，还是此人比较幽默(希望贵刊错字不断的毛病不要再出现了)。　**邢台 胡建伟**

■无类按：有几位读者来信批评杂志将钱误写成"铁"。许多会心的读者可能已经笑了。这当然是一个误解。不过这误解确实提出一个问题：杂志如何尽可能照应新老读者，使大家都享受幽默而不是误会。

●有一件事不吐不快：贵刊为何将《秘技宝典》的售价一降再降？其实不用说，众玩友心里都知道《秘技宝典》卖得并不好，恐怕连编辑们也没想到《宝典》并没有得到玩友的认同。其实，我还是很喜欢"秘技宝典"这本书的，虽然它的趣味性、观赏性稍稍逊色了些。但实用性极强，这一点不经过长期的使用是不会发觉的。我觉得：就象学生不能没有字典一样，一个GAME迷也绝不应没有《秘技宝典》。买卡前我就要参考一下《宝典》对它的评价如何，玩卡时又要去查《宝典》看看有何秘技。《秘技》简直成了我的朋友。所以，我想对全国的玩友们说："别小看《秘技宝典》，对一个GAME迷而言，它确实是一本非常实用的工具书。"

上海 刘轶

●翻开新的第10期《电子游戏软件》，我的心情顿时激动起来。增加了全新的彩页，太棒了！杂志社果然是名不虚传，旧病复发，不用费我们"闯关族"一分钱便增加了彩页，精神可嘉！翻翻手中保存的以前的《电子游戏软件》杂志，回想起杂志社这两年来为我们所做的一切：是谁首先增加彩页和页码；是谁在纸价猛涨的情况下主动降低涨价率；是谁一心办刊不做"商人"；是谁真心切意的为广大闯关族着想，是《电子游戏软件》！是为了我国电子游戏事业的那些辛辛苦苦在耕耘的人们。从《94典藏本》到《95典藏本》，从增黑白内文到彩页，哪样不是包含了你们的款款真情！联想起某些杂志的高额利润和一



些以书代刊"杂志"的粗编滥造，你们付出的的确太多了。也许有人会说："无商不奸，杂志社那有不赚钱的，他们这是舍小求大！"不错！赔本的生意没人做，赚钱固可，但是只要是适可而止的赚，是真心的为大众服务而赚，我们是宁愿被"赚"而无悔。在这一点上，《电子游戏软件》杂志社的确做到"为人民服务死而无憾了"。 **长沙 苏旅**

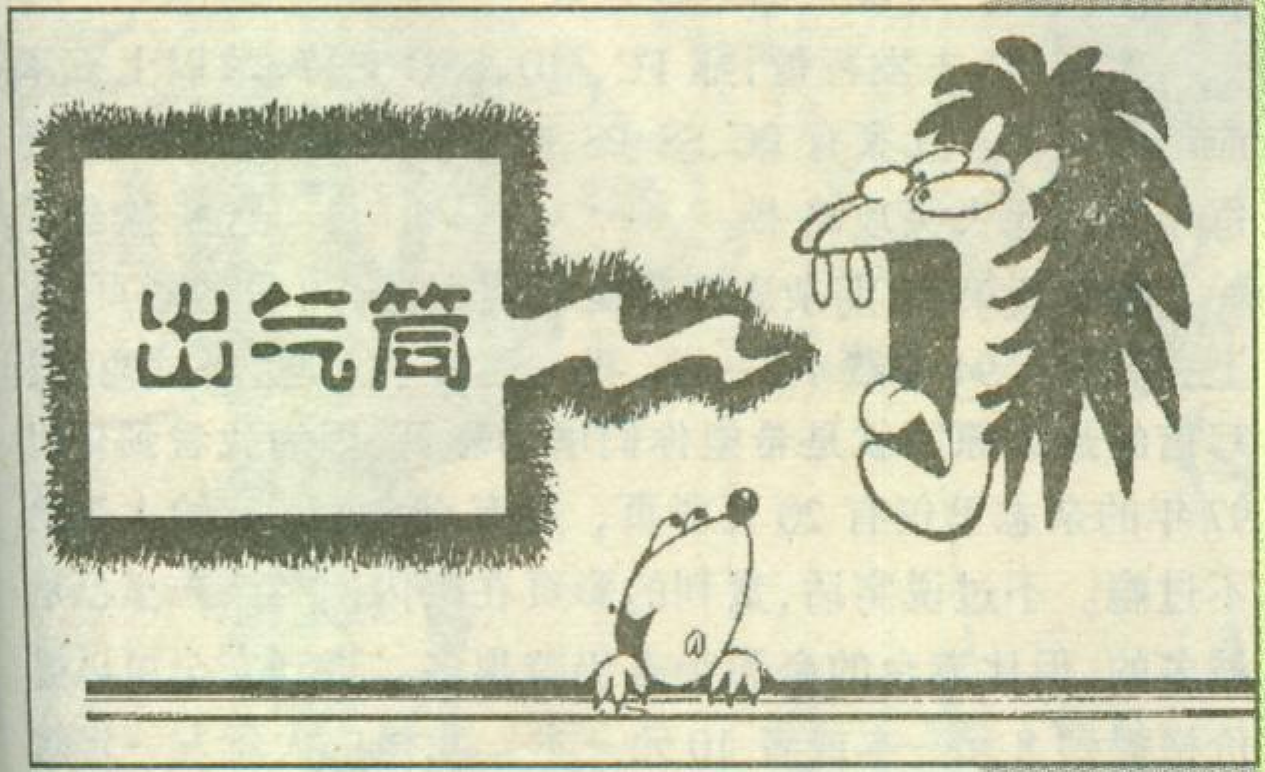
■无类按：我们很少登这类"戴高帽"的来信，以免引起读者的反感，因为好歹自在人心。从苏旅来信的其他部分看，是位懂行而又苛刻的读者，对本刊一直持冷峻而严厉的批评目光。所以得到苏旅读者的好评，小编们确有一份辛苦一年后的快慰。不过这封来信也给小编们出了一道难题：盛名之下，其实难副。正象一位读者说的："好景有多久，好花能常开吗？"

●社会对电子游戏的成见很深，贵刊应利用自己的影响，一方面引导游戏者，学与玩兼顾，尤其不可偏废学业；另一方面做些宣传工作，树立电子游戏作为娱乐的健康、积极的形象。我认为到目前，这些工作贵刊做得是不够的。

我是今年考入华中理工大学的北方学生。上高二时，我就因为沉溺于游戏而在学习上很被动。高三封刀一年，才恢复了元气。否认电子游戏对学生的消极影响是不客观的。如何处理好学与玩的关系，使之相互促进，恐怕贵刊是有责任指导读者中的学生的，"莫以善小而不为"啊。

武汉 WP

●专业杂志应多向玩友介绍一些关于购买各类主机与软体时应注意的问题，比如如何识别假冒产品，如何识别主机不同时期的各种版本及附送配件齐全与否等等。对电玩市场也可起到一定的监督作用。不要让玩友们心爱的游戏机出了事才急急忙忙地去讨教龙哥。 **杭州 王越**



●抱怨，抱怨，只有抱怨，本人的怨槽早已蓄满。

一、《九五典藏本》买到了盗版货虽说不当怪诸位，是盗版商所为。但各位多少也有"助纣为虐"的罪名。原因在于①上市前将其"包扎"过紧，令我们不知卢山真面目。买到假货之机会当然会提高；②一拖再拖，令人等的望眼欲穿。一见市上有售，自然是饥不择食"买了再说"，怎能不上当？因此，希望杂志社在《96典藏本》出炉前明告大家印刷封面等方面内容并且足量供应。 **杭州 梁晔**

■无类按：接受这位玩友的"抱怨"，我们在十一期及本期都对新书作了介绍，读者可以参看。我想有条件的读者可以向杂志社邮购，既可以省钱，享受优惠，又能保证买到正版书，一举两得。另外特别声明一句，因为"鸩占鹊巢"，为避免鱼目混珠，新书已被迫改名为《'96格斗天书》。再买《96典藏本》的读者，只好自负其责。

●首先，批评一下《95典藏本》的包装。内容没的说，很精彩。气人的是前面彩页，我才翻了20多遍就全掉了，变得不好保存，让人看了很心疼。希望再出《96格斗天书》时会改正这一点，至少得能翻到千次以上再开胶才行。

最后想问一下，"秘技天地"的每个游戏后都有FP X，这是什么意思(你一定在笑我知识浅薄，况且这个问题应该去问风马)，你就替他给解答了吧！这个问题是最最十万火急的呀！ **新疆 刘捷**

■无类按：FP即愚蠢值。后面的数字越高，该秘技越糟。后面的数字为0，当然是个上好的秘技啦。

●日盼夜盼盼来的第十期《电子游戏软件》真令我大失所望。我刚翻一遍，就出现了质量问题(怎么不好好把关呀！)最中间的黑白书页像秋天里的落叶一样掉了下来。(也许是秋天出的月刊吧。)这使得我茶不思，饭不香，屡寻短见(夸张是夸张，可总归心里感觉)。寻查"病因"，乃"月刊失望症"。

在这里我向诸位献上一策：下几期月刊应将彩页订在中间，以防止书页脱落，便于我们这些闯关族收藏。提到明年月刊涨价之事，可真痛心不已，仅两年便从4.5元涨到6.4元，望请三思。把价格定为6元，使我们这些囊中羞涩者用那"旧船票"再登上你那客船吧！ **株州市 沈君**

■无类按：沈君是位派出所干警，因杂志出现质量问题而患"月刊失望症"，使我们内疚好几天。请沈先生见到这期杂志后将第十期寄回退换。至于97年杂志价格因为是7月份订的，所以无法更改。我想杂志社一定会用"物超所值"回报象沈君这样囊中羞涩而又想坐船游览"风景线"的游客。

●"龙哥热线"原极精彩，近来却有变为"聋哥热线"之忧。一些问题反复回答不说，更有许多超超弱智的问题比如：SFC碟机的"中文界面"是否可以即时翻译游戏内容啦，超任碟机能否玩一张碟片容量以上的Game啦，ARC是什么啦，双线火牛是什么东西之类的，不一而足。奇怪的是龙哥回答起来居然还津津有味，乐此不疲。真不知是龙哥太逊、避重就轻还是玩家们都是菜鸟？ **人民大学 玄马**

■无类按：玄马同学的批评象泰森的一记重拳将龙哥击倒，龙哥已向主编请辞该栏目并获批准。近几期"龙哥热线"人气度有所下降。说句公道话，"龙哥热线"是个很难办的栏目，龙哥也不容易。读者天南海北，问题无边无际，水平高下不齐。龙哥也不是神仙，岂能一木支天下。明年如何办，由谁主持还未有成稿。不过有一点大致可以肯定，为方便起见，该栏目仍叫"龙哥热线"。希望是旧瓶新酒，而不是新瓶旧酒。

●见到《电子软件》第9期我十分开心，因为通知说第10期的《电软》彩页改成28页，而且价格不变。可是见了第10期内《电软》通知说97年的《电软》涨到6.40元/本，我的心一下沉了下去。我仔细的想了一下，才知道你们搞的是“先予后取”的阴谋。原来是第9期先给我们打一针“强心针”，使我们心里平衡一下，然后在第10期上提出涨价的要求。你们说我猜的对不对！ **南京 袁建荣**

■无类按：看了这封信，小编们都笑了好久。看来我们都成了“微笑的刺客”。袁先生不愧为“大策略家”。究竟是否有涨价“阴谋”我实在不知。如果有“阴谋”，主编也不会说，不然就成“阳谋”了。



●97年，贵刊将采用20页彩页，80页黑白。我仅代各位筹划一番：①20页彩页除去封面，封底还余18页。4页安排电脑；4页安排SFC；4页安排次世代主机（PS、SS、N64、3DO）；余下可安排MD游戏。②80页黑白中，将广告控制在12页以下。电脑可安排8页，海外采风可安排8页，闯关族的家增至4页，秘技偏方增至3页，三栖人栏目可开3页，龙哥热线可增至2页。2页GB游戏介绍（若是ACT类可介绍2—3个；若是RPG类应只详细介绍一个）。12页介绍SFC游戏（配合彩页内容），6页MD游戏，15页次世代游戏。余下四页，一页为目录，2页为大墙画廊，1—2页留为通知或公告所用。若没有则可并入其他栏目。

建议在介绍格斗游戏的彩页图片下标出该招式的使用方法，使玩友们便于识别。 **新疆 杨庆**

●**建议**：除了已用做彩页的之外，想必杂志社还有不少游戏广告、宣传品、人物肖像和海报等彩画。何不编一个《GAME欣赏集》（彩页欣赏，全是如‘VR战士’、‘武士道列传’那样的欣赏彩页）当然书上已用过的彩页就算了。如果因彩页太多、怕定价太高，可分别上中下册或1、2、3、4册。我注意到有些页的底纹很漂亮，如史莱姆用过的“三只眼”和“娜可露露”以及风马用过的“风马”，这些底纹很漂亮，可难以看清，不妨（不是‘不妨’，是‘一定’）也编进去。再者，现在市面上有不少动画挂历卖，杂志社也编个《GAME挂历》如何？风格嘛，可以介于动画和游戏之间。以上所说的彩图集和挂历的选材一定要（不是‘最好’，是‘一定’！）唯美一点，如“真人快打”和“DOOM”之流的“美式”作品还是……（省略号）了吧！ **华中理工大学 朱晓峰**

无类按：这方面的来信很多，呼吁也强烈。有些读者说，外国球星、影星的挂历，招贴满天飞，但游戏挂历，招贴却踏破铁鞋无觅处。最近SHADOW PHOENIX从香港带回一大批港台和海外的挂历、招贴、画册都很“唯美”。一些海外出版社也有意将游戏画册版权进行交易。但出版这些印刷品，一是不能违反国家相关出版法规。比如有价招贴，什么人可以出？什么手续？我们还搞不清。二是价格上，要读者能够接受。“比较无问题”的做法是随杂志附送彩色夹页，问题是杂志的钱（铁）？有限，恐怕“久病无孝子”。最重要的是夹页太小，又被折叠，便逊色许多。究竟怎样做法最可行，无类一时三刻也说不清楚，抱歉。

●建议贵刊推出光盘版，因为光盘容量大，造价低。将至今全部杂志，一张光盘可全部装下。而我辈PC友，可省去大量翻书时间。时代在前进，无纸工业前途广大，望诸编跟上时代，早作打算。

相信你也知道今年末的征订大战的激烈，贵刊这种不高不低、不雅不俗、面面俱到的文风在95年可以嘎然崛起，96年叱咤风云。但到了97年，可能将处处不讨好！为今有两条路，一是扩版，二是分流。扩版者，加大厚度，增多页码，为各种机种都留下几十页版面，继续面面俱到。但这势必要涨价，有更不落好之嫌。我以为，分流才是上策。

下面是我的分流法，可与主编研究可否。

现在的电玩大致有PC、PS、SS、MD、SFC五大主流，而FC、GB、GG都属小弟弟，大势所趋，将渐渐消亡。3DO、NG在国内的拥有量及前途均不大，可归入小弟弟之类。未来将有N64作为第6大主流。

目前杂志仍照办，但以简略流程压缩PS、SS、N64、PC游戏的全攻略用地。如此，可讨好MD、SFC玩家。与此同时，每季，或不定期推出印刷精美类似94典藏本之类百页以上，30元左右之PC宝典、PS宝典、SS宝典。如此一窝多胎，分分合合，可收八面玲珑之效。

雄辩：杂志发行量，靠FC、MD、SFC支持，故以上三家应增多版面。凡家有PC、SS、PS、N64者，必属有铁之辈，可每年花百元去买攻略书。 **上海 徐长江**

●拿到第10期杂志后真是让我大喜，28页的彩页，看上去就像《'94典藏本》一样。我一连看了六遍，真过瘾。我写信的最大原因就是希望你们增加彩页。因为我看到你们97年的杂志里仅有20页彩页，这有点太少了，给人感觉不过瘾。不过说实话，贵刊的彩页在国内同类杂志里已是最多的，但比港台的全彩杂志仍差很多。贵刊完全可以把价格提到8元一本或者10元一本，我想广大玩友一定能够承受。因为能玩游戏的人一般还是有一定的“铁”的。另外希望能见到像《太空战士Ⅱ》那样的大型游戏彩页。因为像对战、RPG、SLG等游戏的彩页（一整幅的）是很难找的，我的许多同学都愿出5～10元买。 **上海医科大学 章谦**

●明年彩页增加，希望“大墙画廊”不定期办一个彩色版，使画友们能更大限度发挥他们的才能。 **北京 李勇**

■无类按：SHADOW PHOENIX似有此打算。不过还要看条件是否成熟。如何搞法还请大家出点“馊主意”。



第19期

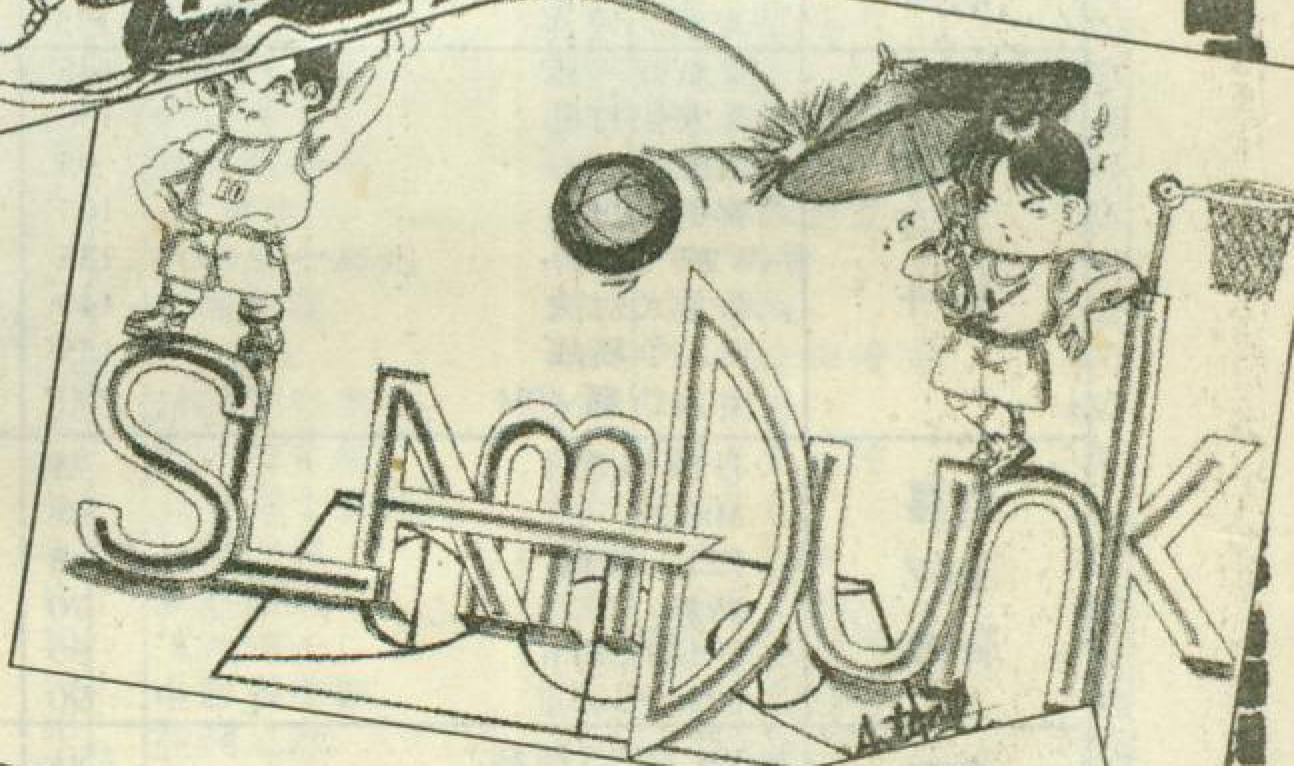
稿件尺寸104×152mm，稿件请用钢笔或碳素笔，请寄原稿，复印件不用，来稿要求有创意。图(SHADOW PHOENIX)/郑州 朱卫强

哇，好冷呀！又到了寒冷的冬天了，马上就要过年了，大家的学习成绩怎么样啊。近日画廊的信件呈直线上升，究其原因，当然是……(不说大家也知道了)。NOW向大家征集彩色画稿，奖励办法一样是赠送三期杂志，希望大家更加踊跃的上“廊”！另下次命题《幽游白书》，请大家努力，OK，行くぜ！

廊主:SHADOW PHOENIX



◀真人快打 广西 韦卫



◀篮球飞人 四川 刘隆瑰



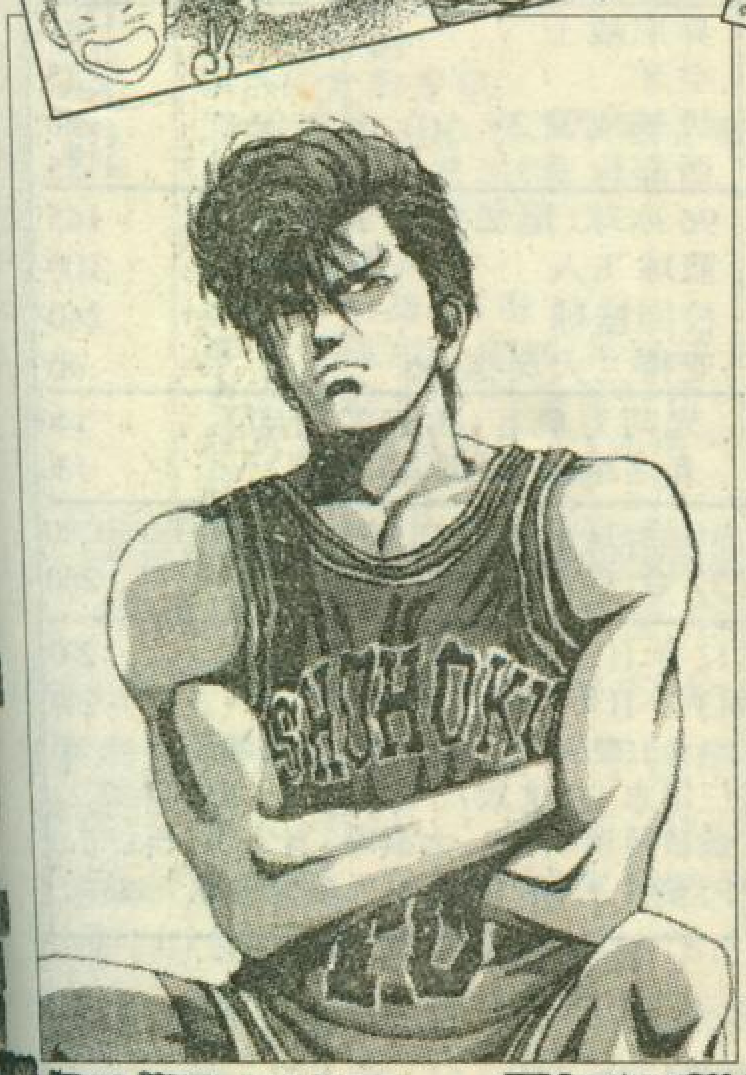
◀无题 广州 黄剑伟



◀BASKET MAN 南京 陆斌



◀樱木的无敌军团 上海 陈烨



◀灌篮高手 上海 奚峰



◀樱木军团 北京 李亮



◀谜之战士樱木 衡阳 陈钊

北京新亚游戏专营店世嘉兼容卡(含部分GB卡、GG卡)

邮购价目表(有效期96年12月15日~97年1月15日)欲购从速

新卡推荐: 真人快打4 230元 信长野望(中文版) 170元 三国3+信长野望(中文版二合一) 250元 音速5代 190元 97 FIFA足球 190元

	名称	价格	名称	价格	名称	价格
世嘉 SLG 战略	大航海时代Ⅱ	150	信长野望	185	战斗传说(原装)	130
	光明十字军(原装)	175	圣骑士战记(原装)	75	新创世纪(原装)	130
	三国Ⅲ	160	光明与黑暗Ⅱ之众神遗产	170	太空战士	310
	太阁立志传	185	新超级大战	200	GB单卡:斩红郎无双剑 128元	
	三国Ⅲ(全中文版)	170	光明力量Ⅲ(皇帝的财宝)	190		
	光明十字军	155	三国Ⅰ+大战略Ⅱ	210		
世嘉 FGT 格斗	豪血寺一族	145	饿狼传说Ⅱ	130	街霸12人	95
	真人快打Ⅱ	130	武士魂Ⅱ	75	侍魂	130
	龙虎拳	95	七龙珠	85	幽游白书(魔强统一战)	135
	李小龙Ⅲ	105	七龙珠(原装N制)	85	疯狂大摔角Ⅱ	155
	WWF摔角	135	真人快打Ⅲ	130	正义大对决(美国联盟英雄)	130
	恐龙大对决	140	忍者龟Ⅳ	115	拳王福尔曼	140
	蛮人争霸战	155	毁灭警官(DOOM)	90	漫画地带	80
	16人街霸40M	200	VR部队	95	松鼠大作战	170
世嘉 PUZ 智力	沙漠风暴Ⅰ	75	悟空外传	145	沙丘魔堡	80
	MIG29	85	F-15	75	沙丘魔堡二合一	115
	F22+兰博	118	扑克五合一	150	IQ连环炮(原装)	105
	赌城	70	亚瑟传说	155	麻雀恶魔塔	185
	沙漠风暴Ⅱ	90	阿Q连环泡	185	冲破火网	55
	沙漠风暴Ⅲ	90	坦克(坐舱式)	75	外星战将	50
世嘉 RAC 赛车	VR赛车(原装)	150	印地赛车	100	顶级赛车	75
	川崎赛车	70	机车Ⅲ	85	摩洛哥赛车Ⅱ	80
	F1赛车	85	机车大赛	75	坦克(原装)	75
	疯狂大赛车+摩洛哥GP赛车	105	新F1赛车	95	狮子王(原装)	160
	摇滚赛车	85	O林赛车	85	肥瘦大盗(原装)	125
世嘉 ACT 动作	蜡笔小新	100	魔界大法师	105	玩具总动员	130
	音速Ⅱ	75	地球虫Ⅰ或Ⅱ(蚯蚓战士)	110	原子超人	105
	音速Ⅲ	90	马路英雄	110	革命大道	140
	音速Ⅳ	90	忍无可忍	95	环保尖兵	85
	阿拉丁	85	格斗四人组Ⅱ	110	越空狂龙	90
	丛林冒险	90	格斗四人组Ⅲ	145	骷髅行动组	110
	丛林冒险Ⅱ	90	变形侠医	105	蝙蝠侠与罗宾	100
	美少女战士	90	轰天雷(复仇者)	90	唐老鸭	55
	狮子王	110	X-MEN Ⅱ	90	顽皮熊+西部枪声	70
	蜘蛛人Ⅲ	140	金刚战神Ⅱ(鸟人战队电影版)	90	火烧赤壁	160
	蜘蛛侠Ⅳ	140	吸血鬼	110	火枪英雄	90
	蝙蝠侠4代	130	超级忍者Ⅲ	80	绿狗	50
	唐老鸭大冒险	140	风中奇缘	140	战斧3	80
	外星王子	80	魔界使者	130	战斧4	120
	海豚Ⅱ	85	七喜Ⅱ	130	迅雷行动	100
	海豚Ⅲ	80	墨西哥鼠	130	超级忍者	50
	侏罗纪公园Ⅱ	90	雅特兄弟	145	超音鼠	110
世嘉 SHT 射击	机械战警Ⅳ	90	终极战役	100	异形战士	85
	枪卡1代	100	魂斗罗	90	空牙	85
	西部枪手Ⅱ	100	真实的谎言	100	机械战警3	80
	红色战区	100	星际奇兵	90	西部枪手	55
世嘉 SPC 体育	95FIFA足球	85	95NBA篮球(记忆)	110	96冰球(记忆)	145
	96NBA篮球(记忆)	105	网球(原装)	150	篮球飞人	100
	96FIFA足球(记忆)	100	巴克利篮球	165	校园篮球	240
	NBA JAM Ⅱ	150	台球Ⅱ	105	亚特兰大奥运96	90
世嘉 RPG 模拟	英雄传说Ⅱ(记忆良好)	105	梦幻模拟战Ⅱ	135	光明力量Ⅱ(古元的封印)	140
	梦幻之星Ⅳ(原装)	130	光之继承者	130	光之继承者(原装N制)	130
GAMEGEAR 彩色手掌卡	18合1(带侍魂)	280	32合1(带真侍魂)	280	10合1(带幽游白书)	280
	16合1(带街霸Ⅱ)	280	32合1(带忍者2代)	280	12合1(带美少女战士)	280
GAME BOY 手掌机兼容卡	11合1(带斩红郎、95格斗、蜡笔小新等)	250	8合1(带三国志、圣剑传说)	250	12合1(带侍魂、狮子王等)	200
	5合1(带真人Ⅲ、饿狼传说、阿拉丁等)	195	8合1(带大金刚、信长野望、大战略)	210	13合1(带三国志中文版)	240
	6合1(96足球、斗神传)	220	8合1(带足球风云)	190	18合1(带信长野望、大战略、光之继承者)	260
	6合1(带大金刚、第二次机器人大战)	230	11合1(带侍魂、斗神传)	260	三国志(中文版)、吞食天地、世界英雄2、	
	7合1(带侍魂、饿狼、白书、飞龙拳)	240	12合1(带真人3、三国志)	250	饿狼传说、侍魂、大战略、真人Ⅲ、街霸Ⅱ、	
	7合1(带大金刚、吞食天地、三国、J联盟足球)	200	12合1(带95格斗天王、斗神传)	250	95格斗王、斗神传,以上单卡每片	128元

特别声明:本广告所登商品价格均为邮购价格,与在门市零售价格无关。
特别推出:世嘉制转卡90元。

新亚游戏专营店每周都有新卡面市。邮购款到3日内快件发货,每片卡带邮费10元。3片以上20元。

北京新亚游戏专营店

游戏机及配件、游戏光盘邮购价目表(单位:元)

	机种	单价	邮费
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机Ⅱ型(P制)(送原装卡)	640	70
	日本原装世嘉机Ⅱ型(N制)(送原装卡)	620	70
	台湾主板世嘉机Ⅰ型(100%兼容,P制)(送卡二盘)	510	80
	深圳组装世嘉机Ⅱ型(100%兼容,P制)(送卡二盘)	460	80
	台湾主板世嘉机Ⅱ型(100%兼容,P制)(送卡三盘)	530	70
	日本原装彩色液晶手掌机 GAME GEAR(送原装卡)	890	50
	GAME GEAR 对打线	80	10
	世嘉六键手柄	40	10
	世嘉六键带摇杆连发手柄	40	15
	世嘉六键连发手柄	35	15
	世嘉、超任两用连发手柄	70	15
	世嘉、超任两用摇杆台式大手键	170	50
	日本原装世嘉遥控手柄(两支装)	120	50
	世嘉机Ⅱ型转换盒	25/盒	10
	原装世嘉 CD 机	1150	80
超级任天堂16位游戏机	日本原装超任主机(美版N制)	920	80
	日本原装超任主机(日版N制)	920	80
	超任组装机(功能与原装机相同)	690	80
	超任博士7磁碟机(香港邦谷)32M(送碟15张)	1050	50
	超任磁碟机龙Ⅲ(世嘉、超任两用机)32M(特别推荐)	1150	60
	超任制式转换器(N制－P制)	110	10
	超任双线火牛(用于美版超任)	50	20
	超任标准手柄	40	10
	超任六键连发手柄	60	10
	超任光碟机(通用型)	1600	90
	世嘉游戏磁盘(拷好的节目)	8/张	10/次
	超任游戏磁盘(拷好的节目)	5/张	10/次
	超任或世嘉游戏磁盘目录	20	0
	黑白液晶手掌机 GAME BOY(万信原装)	360	40
	GAME BOY 对打线	25	10
	GAME BOY 放大镜	40	10
	GAME BOY 手柄	40	10
	GAME BOY 电源	30	10
	GAME BOY 皮套	40	10
次世代游戏机	日本原装任天堂64位机	2200	100
	日本原装世嘉土星32位游戏机(带原版盘、可直读)	2250	100
	土星六分插	390	30
	土星解压卡(可看 VCD)	1430	20
	土星原装手柄	200	20
	土星原装方向盘	580	100
	土星连发手柄	110	15
	土星专用制转	150	20
	土星原装记忆卡	420	20
	土星原装飞行摇杆	650	80
	土星原装套枪(带 VR 特警)	880	60
	日本原装 SONY32 位游戏机(PLAY STATION、可直读)	2300	100
	SONY 原装记忆卡	230	10
	SONY 原装手柄	260	20
	SONY 手柄	90	20
	SONY 方向手柄	380	40
	日本原装 3DO 松下日版Ⅱ型机(送原装碟、电源)	1690	100
	3DO 六键连发手柄	130	20
	3DO 四键加强手柄	90	10
	3DO 六键手柄	90	10
	3DO 解码器(可看 VCD)	1550	30
	多功能通用大制转(N制转P制)	190	40
	日本原装 SNK 机皇游戏机(带原装盘)	2450	100
	任天堂64位机卡带《超级玛莉》	800	10
	任天堂64位机卡带《飞翔之翼》	800	10

土星原装盘(邮费10/盘)

95 搏击之王	370	兵蜂	180
龙之力量	350	正义之纹章	430
首领峰	430	龙珠(真武斗传)	310
X—革命	420	摔角霸王	450
生化悍将	320	真说梦见馆	160
忍空	260	剑与魔杖	450
VR 战士Ⅱ	300	阳光战士	180
世嘉拉力赛	260	战斧	410
梦游美国	230	辉水晶传说	160
真女神转生	480	魔法骑士	160
VR 赛车	380	恶魔战士Ⅱ	365
机动战士高达	460	VR 特警	390
王国传说	230	碧奇魂	160
X－Men	420	伟大龙珠传说	360
自由神射击	360	恶狼Ⅲ	450
格斗超新星	420	精灵王纪传	360
太空战士机外传	460	飞龙Ⅱ	320
武器传说	400	NBA JAM	380
水浒演武	260	攻击 1945	420
飞龙骑士	260	月花雾幻谭	450
电影版街霸	210	隐形战机	510
胜利足球	360	列岛震撼	410
光荣赛马	170	96J 联盟足球	430
梦幻仙境	180	VR 排球	410
未来赛车	180	NIGHTS	430
麻雀悟空	280	饿狼传说 4	600
昆虫大战	180	斗神传 URA	500
彩京	380	斩红郎无双剑	620
VR 战士Ⅰ	180	梦幻模拟战 3	620
上海万里长城	290		
三次元大战	320		
篮球飞人	250		

3DO 盘 100 余种,原版盘　　80/盘

特别推出

台湾原装智冠电脑光盘游戏:

《魔法门之英雄无敌》、《马场大亨》、《机甲猎人》、《九五真龙》、《笑傲江湖》、《鹿鼎记》、《黄飞鸿》、《烈焰钢狼》、《时空特勤组》、《新蜀山剑侠》、《倚天屠龙记》、《射雕英雄传》、《大银河物语》、《超级大富翁》、《龙腾三国》,每张 49 元。

台湾原装大宇电脑游戏:

CD 版:《仙剑奇侠传》200 元、《敦煌》190 元、《一线生机》120 元、《大富翁 3》160 元

磁碟版:《魔法世纪》80 元、《妖魔道》80 元、《失落的封印》70 元、《大富翁 2》60 元、《枫之舞》90 元

特别声明:以上所刊登的游戏机都配备基本的附件,例如:电源、AV 线,原装手柄、射频线等,请顾客们选购时既要看价格,也要问清配置。

新亚游戏专营店本着重信誉、讲效率的原则,发货迅速,售后服务完善,有质量问题的产品一月内凭发票可调换。同时,面向全国零售商开展批发业务,也为各地朋友提供零售服务。

联系电话:(010)64019402　手提电话(批发业务):(0)1391070810

(收款)联系人:苏江　邮编:100009

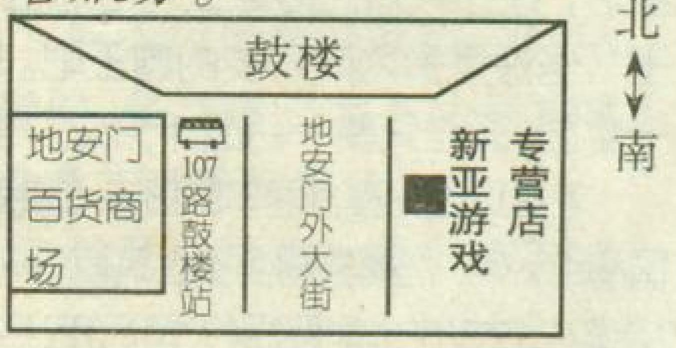
(汇款)总店地址:北京西城区地安门外大街乙 60 号

注:乘 107 路、5 路、58 路鼓楼站下车地安门百货商场对面

新亚第一分店地址:北京西城区新街口南大街 114 号　电话:(010)66189762

注:乘 22 路、107 路、111 路、105 路护国寺下车,新街口百货商场往南 200 米

特别声明:请到邮局办理汇款,勿在信中夹钱。



新亚第一分店敬请大家多多关照!

蓦然回首

“人间五十年”之九

攻略比较

文/一心

玩是人的天性，而在我们周围，禁止别人玩的人很多，教会别人该怎么玩的人却很少，我们正想做一些工作。

再一次进入战国时代吧。今天，笔者以五个日本战国游戏为例，试比较它们在攻略上的不同之处。这五个游戏是光荣公司的《武将风云录》、《霸王传》、《天翔记》、SYSTEMSOFT 的《天下统一》以及狼组的《斩Ⅲ》，这些都是以日本战国时代为背景的战略仿真游戏。

《武将风云录》的题意是指日本战国时代各自称霸一方的武将，在 MD 卡带的 DEMO 中可以见到这些战国大名的介绍。可惜，游戏中除了让人爱不释手的数据或绘像，其他，所谓在历史上的咤叱风云之类的“模拟”，是根本见不到的。只有一片死气沉沉的寂静。这样的模式，与其说是 SLG 的典型，倒不如说是 SLG 的雏形，然而就是这样的雏形，一直被沿用到了现在，《霸王传》、《三国志Ⅲ》、《三国志Ⅳ》、《三国志Ⅴ》，真是可笑而又可叹。

《武将风云录》过分强调了城堡的作用，织田信长的领地尾张国，仿佛是在一个巨大的清洲城中。所以，原本在城外的农田，被搬到了城里，商业发达的城下町，也变成了城内町。商人、外交使者，足以维持与外界的联系，这样也就同时失去了走出城去的理由。甚至连织田信长的平原国家尾张都能找到金山，那么谁不愿意足不出户，便能做尽天下事呢？这是这个游戏实际思维简单的一面；无论敌人是多么强大，无论自己是多么弱小，国家与国家之间的战争，说穿了不过是两个地区之间的战争，这就重新定义了国家贫富的概念。一个国家之中，无论其他地区多贫困，只要有一个地区是富裕的，那么这个国家就是富强的。因为仅此一地就足以发起一场必胜的战争，逐一攻陷敌国的地区。而敌国无论幅员多辽阔，即使每个地区都很富裕，即使总兵力很多，只要是平均分布的，这便是弱国。这是这个游戏战略简单的一面；战争中防守的一方，可以选择野战或是守城战。确实，在历史上，野战有野战的好处，守城战有守城战的好处，但是在游戏中，“电脑君主”选择守城或野战的唯一标准，就是进攻部队是否在数量上超过己方，明明守城战可以占大便宜的，却放着城池不守，完全就是为了让玩家有机会使用秘技，这是游戏企划能力不足的一面。

游戏所谓的攻略，就是先一窝蜂地开发内政，等到金钱有富裕，在兵价最低时征兵；然后，从容地训练，从容地在便宜时购入装备；等到装备齐全，训练度 100 时，便可以从此横扫天下了。这就是所谓的战略游戏攻略的全部，无需对于天下形势的洞查能力，既不配被称为民政家，也不配被称为兵法家，甚至连计谋与外交也不必使用，这哪叫什么战国！身为君主，又究竟在模拟什么呢？

这样的一个问题，笔者在玩《霸王传》时，也不止一次地问过自己。做一个出色的民政家吗？让手下的武将一窝蜂地搞内政，傻瓜也可以嘛。那么兵法家呢？战争，既不会打得很出色，也不会糟到何种地步。计谋与外交，只有同盟破弃有使用的可能。完全就是老套。区别只是城池多了，需要进行的战斗也多了，一个国家里的经济，往往只有三分之二有心思去开发。所谓的战国乱世之“霸王”，也许是指内政开发的霸王吧。以前是建设五十分之一可以统一全国，现在只要一百五十分之一就可以了。

笔者见过一套廿四本的日本《国民历史》，其中铃根一先生著的《战国乱世》中，把桶狭间到安土筑城这一段织田信长领地的迅速扩张称为“飞翔”，这应该也能解释《天翔记》取名的原由。《天翔记》，笔者曾说过其达到了《信长野望》的顶峰，但是整个《信长野望》，从好几个角度来看，没有一部是值得好好去玩的游戏。

到了《天翔记》，《信长野望》终于从闭塞的圈子里走了出来，内政开发已经没有致胜的效用，作战方式也已经改变，只有发动战争才是唯一的出路。这原本很好，可是又走进了另一个歧路——过多地依赖武将。《天翔记》同以前两代《信长野望》不同，《武将风云录》以及《霸王传》里的征兵，都象做饭、先烧好一锅子大米饭，需要的话，就用饭碗去添，战争时就一碗一碗地从大锅中提出，而《天翔记》里的征兵，就必须一开始就放进各种罐子里。

《天翔记》中共有五种罐子，最小的是被称为步卒头的一种罐子。游戏的全部花样，就在于每位战国大名手下各种装兵的罐子的数量、质量、容量不同，这一点才是各大名之间军事力量的不同之处。第一个舞台剧本中，大内氏之所以强大，原因只有一个，那就是他麾下的罐子在全国是最多的；南部氏在奥州称霸，原因也只有一个，因为南部晴政是一个质量好而又容量大的罐子；织田家，在前三个剧本中没有发展，而在第四个年代无坚不摧，与其说是掌握了全国四分之一的土地，倒不如说是掌握了全国四分之一的罐子。游戏的攻略，完全是围绕罐子展开的。

值得指出的是，游戏制作者认为偏重武将是该游戏的特点，那是完全可以的，但是为了区别每一只罐子的质量与容量，把人物数据弄得如此繁琐，并不见得使游戏更好玩，这样不但使游戏在设定各项数据时发生了混乱，而且在运算这些数据时也陷入了混乱。

《天翔记》的设计结构混乱，攻略结构也很混乱，这些混乱完全是没有必要的，因为游戏攻略完全只落到一点上，那就是罐子。不要厌弃麻烦，且把脑力劳动转化为体力劳动，尽快地把罐子填满，这就是游戏的攻略。

《天下统一》的题意，即是当时战国大名的口号。从游戏的攻略上来看，是目前唯一的一部以战略的眼光来指导攻略的游戏，其他 SLG 的攻略，都是胡闹。《天下统一》明确自己的位置，所定的目标，明确清晰。因此，游戏的设计也显得明确清晰，而游戏的攻略，游戏者始终都是在下一个重要的命令。《天下统一》最大的缺点，是电脑的智能，而不是游戏的结构。

《天下统一》的风格非常鲜明。《天下统一》全部的资金，粮食都以残高表示，这一点，实际上更符合当时的历史，黄金货币的流通，应在丰臣秀吉执政以后。光荣公司的作品，兵价是比较昂贵的，然而《天下统一》中则是便宜的廉价品。并且，《天下统一》中没有多余的训练装备，多余的东西越多，电脑的人工智能就越低，SYSTEMSOFT 似乎非常明白这一点。简化的战争，简化的战斗，简化的内政，拉大的战线，更加显出了游戏的精华。《天下统一》的攻略，只有思考，尽量做得更好。

《斩Ⅲ》，在设计上有独特之处，但是与《信长野望》系列类似的是，成功的方法过于单一，一些设计上的优点便显得微不足道了。《斩Ⅲ》实际上比《信长野望》攻略更简单，攻略的目标便在于包围，集中优势兵力包围，就是这个游戏的攻略。“斩”字所表达的武士的命运，《斩Ⅲ》中是无法表现的。

责编/北尤

是旧瓶装新酒？还是新瓶装旧酒？

北京前导软件有限公司 边晓春

各位读者见到本文时，恰逢光荣公司的《三国志 V》上市一周年。虽然我很早就拿到了这部大作，但一直忙于庶务，未曾领教。前不久，我终于打通了一遍，但仍不敢写攻略、侃秘技，只从游戏设计的角度聊一点感想。

《三国志 V》确实有诸多改进。在我最为关注的战争规则中，至少有两点很成功。

其一，增加了关于阵型的规则，用不同的阵型表现部队的不同能力，使战争丰富了许多。有人甚至说，《三国志 V》主要是玩阵型。对于战棋类游戏，用一个图标表示一支部队，各部队间总要有些区别。老的套路是用兵种加以区别，《三国志 V》改用阵型。用阵型的好处很多：增加了变化以丰富游戏者的指挥手段，允许部队在战斗中学会新的阵型以满足游戏者的成就感，取消了马军而略去了筹备马匹的麻烦。

其二，发起战争时的部队调配，不再是只能从一座城池派兵进攻了，而是任何地方的我军都可在一次战争指令中应召攻击敌方的同一地点、或增援我方的同一地点。仅此一点改进，就大大增加了调配部队的自由度，同时也因为可能的敌军增援而增加了攻击方的难度。事实上，一些玩三国游戏的老手在刚拿到《三国志 V》时，就在这里吃了亏。当然，做出这样的改进是要付出代价的。那就是又回到了一员大将带若干兵的老套路中，牺牲了《三国志 IV》中灵活配置兵力的自由度。为了补偿这个代价，又加入了 RPG 风格的官阶制，经验多、勇名高的将领可能晋升官阶、带更多的兵。实现上述改进可能带来的另一个问题是时间，不可能想象从洛阳出发进攻许昌的部队与从长安出发的部队在同一天到达。因此就增加了行军时间的计算，使规则更加合理。

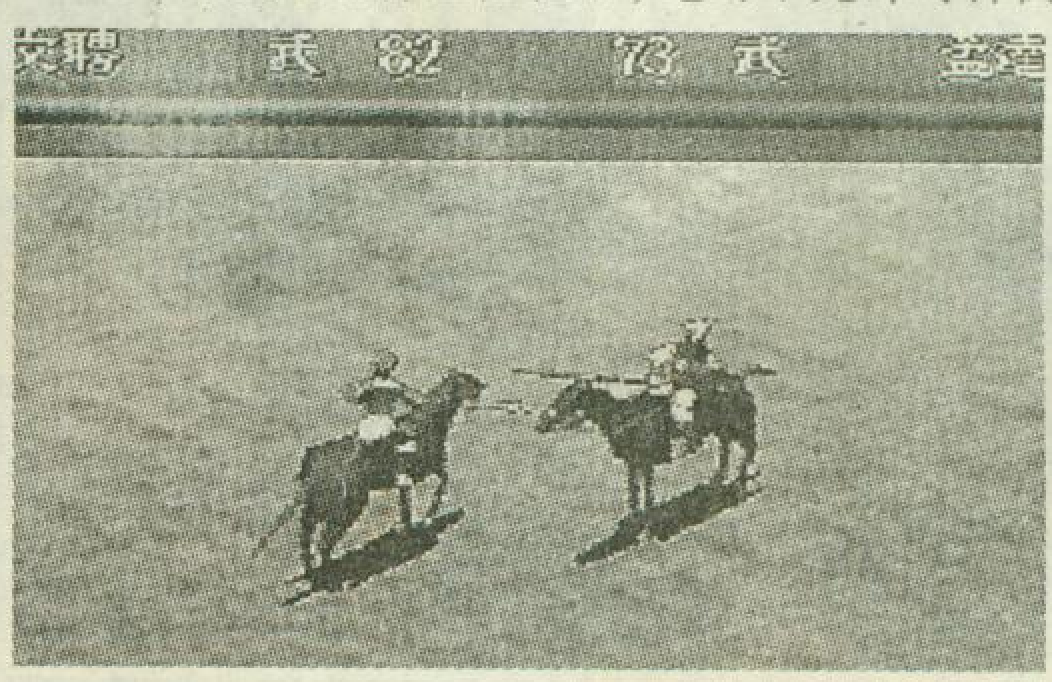
然而，这套规则仍然有矛盾之处：从长安增援洛阳的部队在 10 月 20 日回城后，如果汉中被攻击，仍然可以去增援，汉中战役仍然从 10 月 1 日开始。也就是说，该部队于同一时间在两座城市里打了仗。这显然是违背常识的，同时也违背了该游戏中“一个月只能做一件事”的规则。实际上，这也是不得以而为之。因为，如果恪守一个月只能做一件事的规则，长安的部队在增援洛阳回来后只能眼睁睁地看着近在眼前的汉中失守，也太不合理了。陷入两难境地的游戏设计者只能照顾一头了。

这就是游戏设计者的苦恼：为了实现某种改进，总要付出一些代价，然后再调整规则的其他部分以减少损失，然而这又可能带来新的问题。此时，最忌讳抡圆斧头猛砍。往往靠一个很自然很简单的想法就能解决问题。

然而上述问题却不大容易解决，因为触及到了《三国志》系列的基本规则：非实时。在非实时规则的游戏中，所有事件都是串行发生的，要描述同一时间段内的多个事件，就只能令时钟倒转。

而在实时规则的游戏中，上述问题根本就不会存在：洛阳战役于 10 月 20 日结束后，汉中战役是不会从 10 月 1 日开始的；如果两地同时发生战争，长安的援军也只能一分为二；如果汉中战役发生在洛阳战役之后，而长安的援军又已经派往洛阳，那汉中战役就可能没指望胜利了。

实时规则的合理性在于，绝对不允许时钟倒转。如果



◀这款游戏最大的改进就是战斗中的阵型系统，但也是最受褒贬之处，可惜单挑还是那么单调。

同一时间段内发生多个事件，您就会看到多场战斗同时进行、多支部队同时移动，等等。无疑，实时规则游戏更逼真、更紧张、更刺激，也更难制作。

那么，《三国志》的设计者们为什么不能改变一下游戏的基本规则呢？对于实力雄厚的光荣公司来说，这本来不应该是一件难事。

《三国志》出到第五代，说来说去，还是这群人、还是这些事，总给人以新瓶装旧酒的感觉。

但是，若干年来，《三国志》系列基本框架不变，每代产品都能使人得到新的愉悦，又给人以旧瓶装新酒的感觉。

《三国志》的忠实拥护者们，是在追寻着新的惊喜呢？还是在沉醉于旧的醇厚？或者二者兼而有之？

我还是喜欢新瓶装新酒，如果这新酒比那旧酒好喝。

责编/北尤

岁末奉献



《'96 格斗天书》

本书汇集近年来最流行的格斗游戏 60 余款。包括十大经典系列名著，三大 3D 格斗系列名作，20 余款流行新作的特殊技、必杀技、超必杀技、隐藏技、秘技、格斗游戏史、各代人物图鉴、讲座研究、爆笑格斗漫画等。黑白内文 192 面，60 克胶版纸。36 面彩页全部进口铜版纸。157 克封面复膜。平印胶订。

每册 23 元
邮费免取，另收挂号费 1 元。



《'95 典藏本》

继《'94 典藏本》后又一经典之作。以次世代机为主干，兼顾其它机种。与《'94 典藏本》在内容上有继承关系。《95 典藏本》全书共 208 面，其中黑白内文 168 面，高级胶版纸印刷。彩色 40 面，全部采用进口铜版纸。封面为 157 克进口铜版纸，平印胶装。少量存货，欲购从速。

每册 22 元
免收邮费，每本另加挂号费 1 元



《96 年上半年合订本》

本书汇集了九六年上半年杂志的所有内容（广告除外），16 开本（与杂志原大）。400 面（25 印张），彩页 48 面。其厚度，彩页之多为国内已出版电子游戏书刊之最。彩页全部用进口 128 克铜版纸，内文为高级胶版纸。封面封底均重新制作，封面复膜。平印胶装。

每册 27 元
邮费免收，另加挂号费 1 元



《一九九四年合订本》

《九四合订本》汇集 94 年杂志全年全部内容。由于创刊伊始，流传极少。不少读者引以为憾。黑白内文 304 面，高级胶版纸。彩页 20 面，进口 128 克铜版纸。封面复膜，平印胶订，效果远胜杂志。

每册 19.80 元
免收邮费，每本另加挂号费 1 元
警告：不是铁杆闯关族和有收藏癖的读者请勿购买此书。



《秘技宝典》

《秘技宝典》是我国出版的第一部大型游戏实用工具书。全书 600 余页，上、下册。收录自 1983 年 7 月至 95 年 5 月底十二年间主要机种的所有游戏和正式公布的所有秘技。共计 3793 部游戏，5180 条秘技！购卡、爆机的好帮手，玩家必备。

每套上下册 22 元
邮费免取，另加挂号费 1 元。

以上各书邮购办法：

①到当地邮局汇款至北京宣外西草厂街 39 号《电子游戏软件》发行部　邮编：100052

②请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

③款到 3 日内发货，一个月后未收到货请来电或来信查询。《'96 格斗天书》12 月底发货

另：《'94 典藏本》虽再版四次，仍旧供不应求。本刊最后一本存书已卖完，杂志社亦决定不再再版。对没有买到《'94 典藏本》的读者致深深的歉意。


驚世之作！
金腦 97 型游戏机电脑板
经销联系：深圳金脑公司或各地经销商
电话：0755－7907900 7906388
传真：0755－7900837
地址：深圳市宝安 77 区新安二路 25 栋 3 层
邮政编码：518102
金脑 97SS 型
我們所要求的，就是要您換下電腦板！
用金腦 97 的時代，
就是淘汰街機電腦板的時代！
金脑 97PS 型
★功能：接驳次世代游戏机，换节目只需更换光碟，大大降低更换节目费用。
★优点：优选主推机型金脑 97PS 型电脑板，节目内容丰富、营业效果好。
★内行所关心的问题：节目实现完全营业计币，与普通电脑板一样的计币方式，一样的玩法。
★使用：控制板和所接驳的主机一体化，标准 28 插，可直接取代普通电脑板，不需改装街机。
深圳金腦電子科技有限公司出品



TREASURE GEAR

这是一款融合了回合型RPG及A · RPG的游戏，制作者称其为“REAL TURN RPG”，是一种全新的游戏类型。

游戏中无论是主角敌人、还是背景都用最新的POLYGON技术表现。这款由Miraisoft在PS上制作的游戏将于97年1月发售。

ISSN 1006-5032
12

邮发代号／82-648　统一刊号／CN 11-3505／TP　订价：5.40元